



KAPPA MAGAZINE Pubblicazione mensile - Anno XIII **NUMERO 141 - MARZO 2004** Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992 Pubblicazione a cura di: KAPPA S.r.I., via San Felice 13, 40122 Bologna Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin Direttore Editoriale: Giovanni Bovini Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento: Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi Redazione Kappa S.r.l.: Rossella Carbotti, Monica Carpino, Marco Felicioni, Silvia Galliani, Mimmo Giannone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini, Serena Varani Corrispondenza con Il Giappone e Traduzioni: C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto) Adattamento Testi: Andrea Baricordi Adattamento Grafico: Fiorella Sorano - Alcadia S.n.c. Lettering: Alcadia S.n.c. Hanno collaborato a questo numero: ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa Redazione Star Comics: Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi Fotocomposizione: Fotolito Fasertek - Bologna Editore:

Distributore esclusivo per le edicole: C.D.M. S.r.I. - Centro Diffusione Media Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma Tel. 06/5291419

EDIZIONI STAR COMICS S.r.I.

Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:

GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Per la vostra pubblicità su questo albo: Edizioni Star Comics S.r.l. - tel. (075) 5918353

Copyright: © Kodansha Ltd. 2004 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the Italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd.

Hero © Tatsuya Egawa 2004 (ispirato a un brano dei Mister Children). All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Aa! Megamisama © Kosuke Fujishima 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Exaxxion © Kenichi Sonoda 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Narutaru © Mohiro Kitoh 2004. All rights reserved. First published in Japan in #### by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Cornics Srl. 2004. All rights reserved.

Potēmkin © Masayuki Kitamichi 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Mokke © Takatoshi Kumakura 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Cornics Srl. 2004. All rights reserved.

Moon Lost © Yukinobu Hoshino 2004 (with Takanobu Nishimura). All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation ©

MOON LOST - Un asteroide cento volte più grande di quello che provocò l'estinzione dei dinosauri sta per colpire il pianeta Terra. L'unica speranza, a poche ore dall'impatto, è costituita dal Lunatron, un dispositivo capace di generare nano-buchi neri controllati. Le operazioni si svolgono sulla base lunare Artemis, sotto il comando della coraggiosa capitana Dyane Claudel e, in collegamento dalla Terra, dallo scienziato Frost. Dopo un momentaneo successo, si scopre che i buchi neri artificiali non svaniscono, e continuano a divorare la materia dirigendosi verso la Terra. L'ultima difesa è proprio la Luna stessa...

MOKKE - Le sorelle Mizuki e Shizuru Hibara, abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di periferia...

KUDANSHI - All'interno di Parabellum, un board game in rete, centinaia di giocatori si sfidano attraverso i loro personaggi virtuali in uno scontro sanguinario tra Clan Bianco e Clan Nero. Il misterioso Joel, un 'profeta' Kudan (una sorta di divinità protettrice dei game master) interviene per mettere ordine nel board ormai fuori controllo, e porta con sé l'ignara Wufu, apparentemente ignara di tutto. Braccato di nascosto, viene atterrato a sorpresa...

OTAKU CLUB - Kanji Sasahara decide di iscriversi – come ogni studente giapponese - a un circolo scolastico, e si imbatte nel Genshiken, il circolo per lo studio della cultura visi-va moderna, un vero e proprio covo di otaku all'ultimo stadio, dal famelico Madarame all'enorme Kugayama, dal meditabondo Tanaka allo spettrale Presidente. Insieme a Kanji si iscrive anche Makoto Kosaka, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' Saki Kasukabe, e successivamente entra nel circolo anche Kanako Ono, giunta dagli USA ma decisamente integrata nell'ambiente otaku...

POTËMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione Guernicca si riuniscono agli ordini di Tatsugoro Urushizaki per conquistare il mondo. I loro assi nella manica sono le gemelle Haruka e Madoka Guernic, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, Takeshi Nanjo, il kit per diventare Toranger Red, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio Yashichi trasforma invece l'assistente fotografa Kaoru Yagami e, successivamente, il cagnolino Scoop (in Toranger Black) e la piccola Momoka (Toranger Pink). Il fotoreporter Takafumi Kinjo scopre che sedici anni prima alla Squadra Toranger era legata un'operazione di merchandising, e cerca informazioni su di essa attraverso una raccolta di card. Il Municipio di Tokyo prendi in ostaggio la famiglia di Takeshi Nanjo per costringerlo a radunare i "nuovi" Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra. Un giorno, un altro gruppo si autodichiara la Nuova Guernicca e opera finte azioni terroristiche per far entrare in azione i nuovi eroi, mentre la governatrice di Tokyo, Tamao Inohara, complotta per crearne il nuovo capo. Ma in tutto questo, cosa c'entra il prof. Miyauchi, l'impassibile insegnante di musica?

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea Belldandy. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, Urd e Skuid, la demone Marller, la regina degli inferi Hild (madre di Skuld), e ora anche dal ginofobico Keima, padre di Keiichi, che s'imbatte a sua insaputa nei robot di casa Morisato...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. Hosuke Kano sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano Sheska organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio Hoichi "Ganchan" Kano alla guida del robot Exaxxion, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide isaka Minagata, Hojchi batte Sheska, e i soci del generale si coprono le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata Akane Hino e suoi genitori vanno ad abitare alla base, e portano con loro anche l'insegnante aliena Kimber Riffle e lo studente giapponese Takashi Murata, vittime dell'odio razziale che ormai sconvolge la Terra grazie ad alcune trasmissioni che mostrano come i militari fardiani trattano i terrestri. Sheska si lascia credere morto per agire di nascosto, raggiunge Hosuke e gli consegna i dati della flotta aliena in cambio della leadership dei fardiani terrestri, e insieme riprendono un video che li mostra amici. Attraverso alcune indagini Riofard intuisce il gioco di Sheska, e così invia la flotta sulla Terra senza sapere che ora il prof. Kano è in grado di prevederne le coordinate dell'arrivo, e mentre pregusta la vittoria progetta campi di concentramento e quartieri isolati per i fardiani terrestri. Ma Sheska non ha riferito proprio tutto a Hosuke.

NARUTARU - Shiina Tamai trova Hoshimaru, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica Akira Sakura e il suo En Soph. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane Tomonori Komori per salvare le due, e i suoi compagni Satomi Ozawa e Bungo Takano iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico Tatsumi Miyako e dalla dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina. Sudo Naozumi, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di Mamiko Kuri, fa entrare in azione i 'cuccioli' dei due, Amapola e Hainuwele, che annichiliscono l'esercito, mentre Akira e Shiina vengono salvate da Takeo Tsurumaru e Norio Koga. Miyako e Aki Sato identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima ma riesce solo a ferirla, grazie all'intervento di una misteriosa giovane scesa dal cielo che salva Shiina e riduce in fin di vita Satomi. Per motivi di lavoro, il padre di Shiina deve allontanarsi da casa, e cerca qualcuno a cui affidare la ragazzina, ma lei decide da sola e si presenta a casa di Takeo e Norio, i quali la invitano a ragionare e tornare sui propri passi...

Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

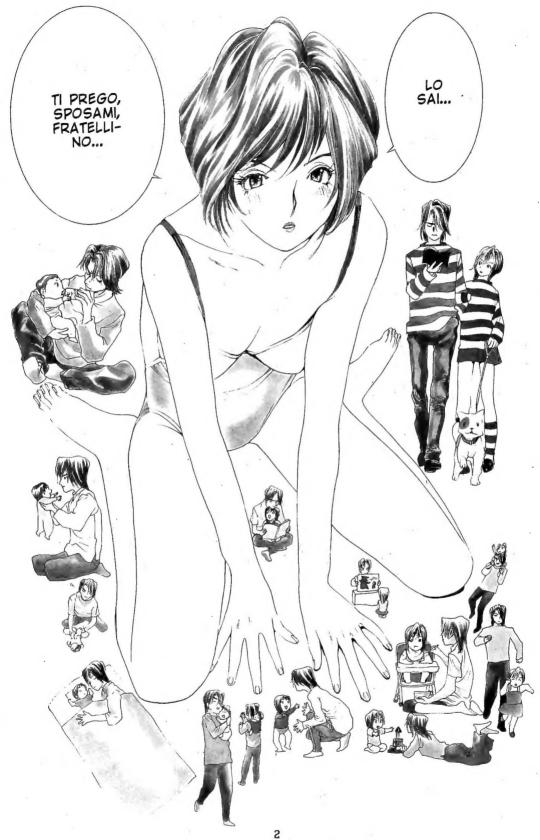
Kudanshi © Rokuro Shinofusa 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Genshiken @ Kio Shimoku 2004. All rights reserved.

First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved. NOTE: Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.

NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

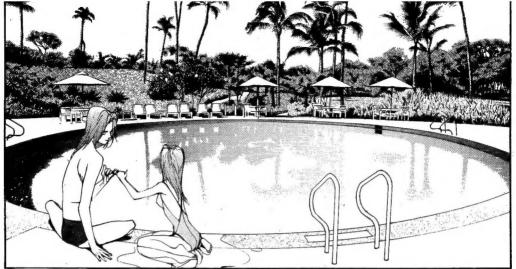












QUESTA STORIA NON HA NULLA A CHE FARE CON PERSONE, ORGANIZZAZIONI O SITUAZIONI REALMENTE ESISTENTI,

MOMOKO...
PER ME TU
SEI TUTTORA
LA DONNA
PIU' IMPORTANTE DEL
MONDO...

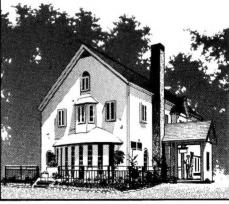


TSK... E' ASSURDO... ORMAI NON SONO PIU' QUELLO DI UNA VOLTA...















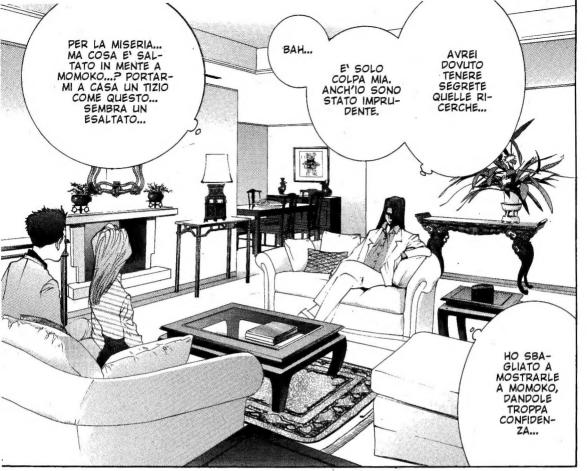




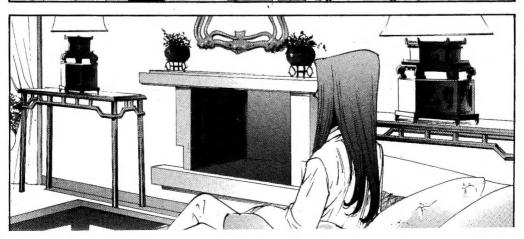


















































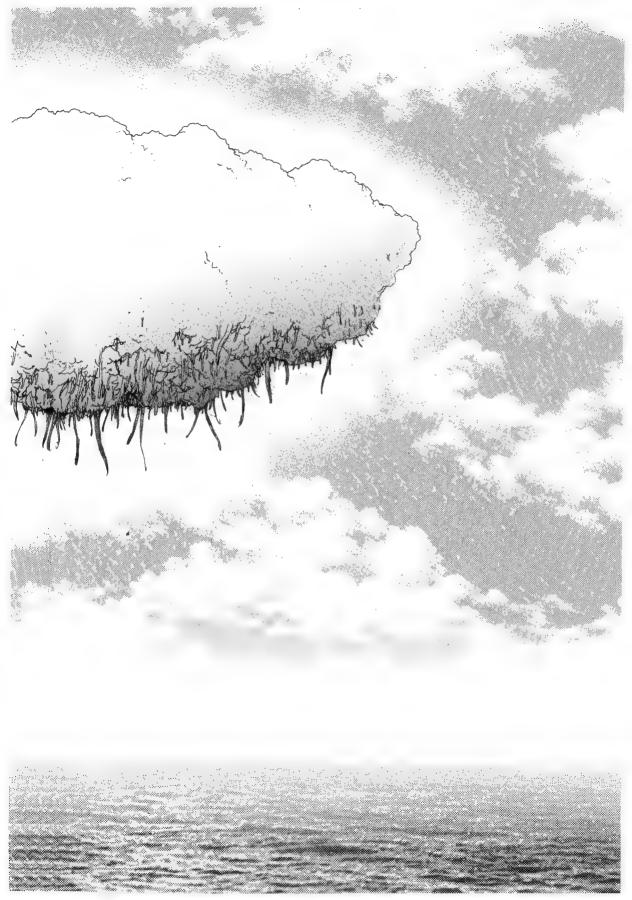




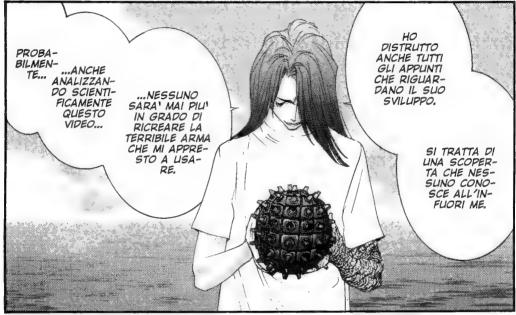


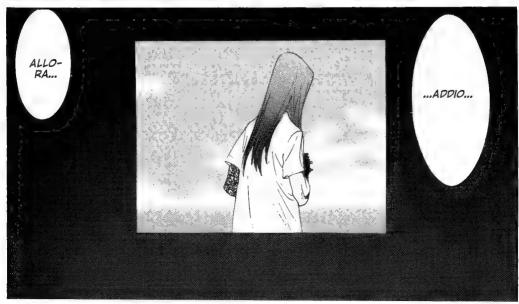






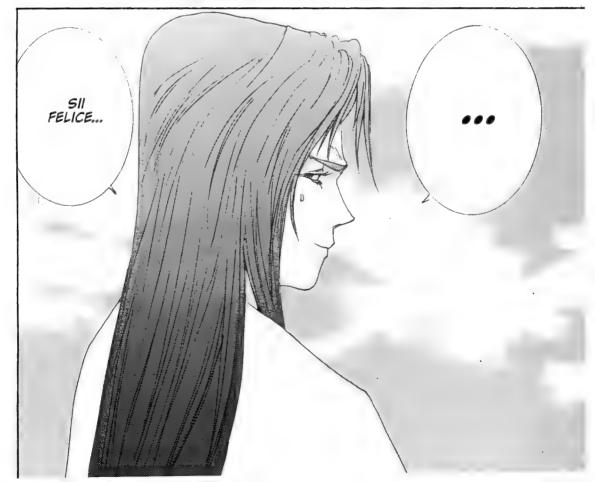










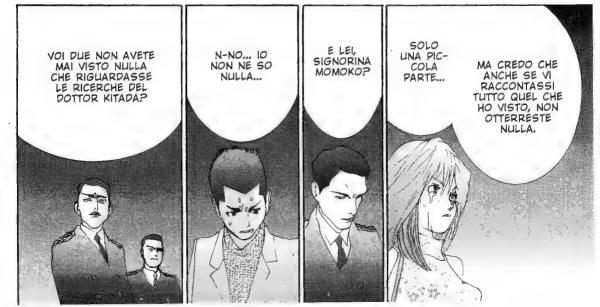


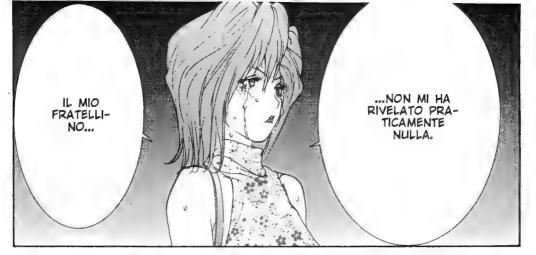


















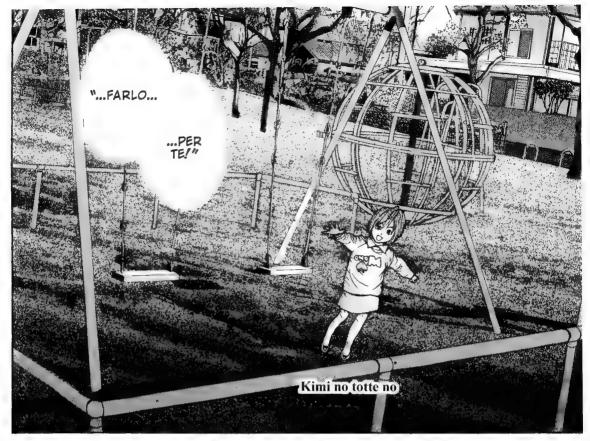




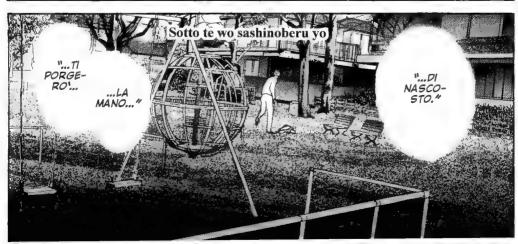














Dame na eiga wo moriageru tame ni/ Kantamn ni inochiga suterarete iku





Chigau bokura ga mite itai no wa / Kibo ni michita hikari da







Boku no te wo nigiru sukoshi chiisana te / Sutto mune wo yodami wo tokashite ikun da / Jinsei wo full course de fukaku ajiwau tame no / Ikutsumo no spice ga daremo ni yoi sarete ite Toki ni wa nigakattari / Shibuku omou koto mo aru daro





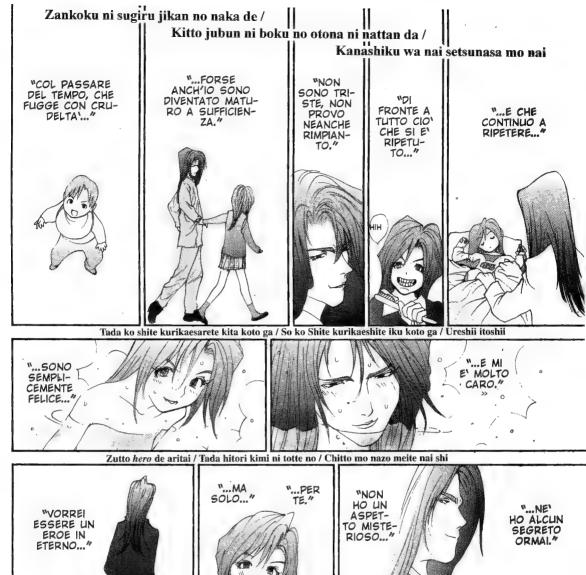




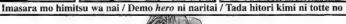
Soshite saigo no dessert wo waratte taberu / Kimi no soba ni boku wa itai















# Sashinoberu Yo

"...DI NASCOSTO."



THE END

## sommario

9		ran'
	+ HERO	
	ui Tatauya Egawa	. 5
	(Kazutochi Sakurai + Mister Children)	- 2
	+ EDITORIALE	133
	+ NARUTARU	
	In vala	San
	di Muniro Kap	- 1
	+ EXAXXION	
	Promesse	
	ni Kunidhi Soneda	100
	+ POTEMKIN Assistenza anziani a domicilio	
	ili Mezaviki Kitamichi	716
	+ MOON LOST	
	Capitolo 3	
	di Yukinabu ⊭ashino	
	fcon Takanoby (Nishiyama)	mi
	+ KUDANSHI	- 32.7
	Game 3	
	di Rokura Shinatasa	141
	+ PUNTO A KAPPA (late a)	
	a dura dei Kappo boys	150
	+ TOP TEN MANGA	150
	+ OH, MIR DEAL	
	Inferno paterno	
	di Kosulie Fujishima	151
	+ PUNTO A KAPPA (tato b)	
	a nurvi fer Tuppa miys	171
	+ TOP TEN MANGA.	17
	+ MOKKE	
	Nagare Izona	3
	di Takatushi Kumakura	200
	+ OTAKU CLUB	
	<b>In an mado o nell'altro</b> di Kiu Shimaku	254
	OF LUIS STREET	5 5 to

### In copertino: HERO © Tatsuya Egawa/Kodansha

### Errata corrige

Per un disquide non apendans dalla redizione, culla appertina di Kappa Magarine 138 il cognome del cti sutore di Moon Lostie sono il ascritto promee mento come Nustimura invede di Nichiyama (come in effetti appare nelle parime a formetti). Ce me accessomo comunque con il fettori e in particolar mode con il diretto interessato.

### KAPPA RADIO!

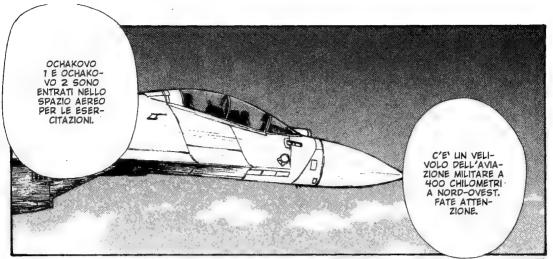
La Kappa Surpresa di questo mese è veramente purticolore. Tatsuva Egawa ha realizzato un vero e proprio video musicale su nanta , usando le parole del brano Hero (che de anche il citolo al rasconto) tratto dall'album It's a wonderful world del cantante giapponese noto come Mister Children. Per farvi godera appieno il fumetto, dunque abbiamo pensato di 'karokizzarlo' inserendo il testo traslittarato dal giapponese. Ma non a tutto II 30 marzo sintonizzatevi dalle 16.30 alle 17:00 su Radio Popolare 107:600 (anche auf arto www.radiopopolere.it in streaming), e all'interno della trasmissicne Panuramia potnete ascoltare il ti ano in questione, come una vera e propria colonna senoral Appuntamento in radio fra pochi giorni dunquel Kh

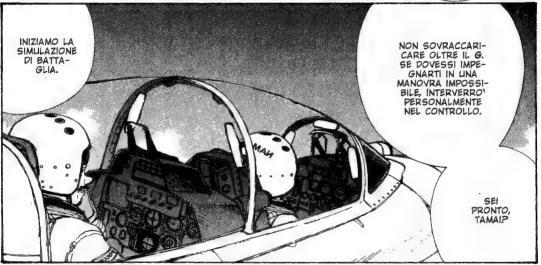
### TEMPI DI LETTURA

Rieccoci que, encora una volta non in prima pagina, per lasciare spazio alla Kappa Sorpresa a cui è dedicata la copertina di questo numero pieno zeppo di buon fumetto. Questa 'pienezza' è dovuta non solo alla quantità di pagine dedicate ai nostri manga, me anche alla loro durata in termini di tempi di letture. Cosa si dice, solitamente, perlando di un manga? Nei saggi salta fuori spesso la fantomatica scanner-lettura, ovvero quel modo di 'assorbire' pagine a pagine attraverso una semplice occhiata. Alcuni sono in grado di gestire questa innata capacità come se si trattasse di un superpotere, e divorano libri su libri ogni settimana; altri imperano la tecnica, che pere consista fontamentalmente nel 'colpire' con lo sguardo alcuni punti focali della pagina per registrarli subliminalmente (ma ci chiediamo se sia effettivamente possibile godersi la lettura in questo modo...]; nella maggior parte dei casi, invece, la scanner-lettura viene attribuita a chi segue il fumetto giapponese, per via della caratteristica di essere (detta in breve), 'poco scritto' e con grandi vignette che descrivono l'azione molto efficacemente in maniera cinematografica. L'affermazione è quasi corretta, anche se di solito viene usata per creare sensazione e stupire chi i fumetti giapponesi non li conosce, e bisognerabbe precisare che questo è vero soprattutto per quelli che in patria vengono definiti shanen manga, ovvero il fumetto prevalentemente d'azione per ragazzi più giovani. Infatti, non tutti i manga sono così veloci da leggere. Vogliamo fare un esperimento? Questo numero di Kappa Magazino, a parte alcune eccezioni dovute a qualche sequenza particolarmente cinematografica (vedi Moca Lest), è tutt'altro che scanner-leggibile, e di sicuro vi terrà piacevolmente impegnati per qualche minuto in più rispetto a molti altri manga attualmente pubblicati nel nostro paese. E' un'altra delle modifiche strutturali a cui stiamo lavorando, ovvero quella di alzare i tempi di lettura della nostra rivista. Questo non significa che tutti i fumetti che pubblicheremo da ora in poi in questa sede saranno verbosi e logorroici, ma semplicemente che appariranno sempre più storie che 'raccontano qualcosa' anche attraverso i dialoghi, cercando di puntare più sulla narrazione a l'intreccio, che non sul semplice compimento di azioni. Già: su Kanna Merazine di saranno sempre meno serial d'azione e sempre più storie da leggere, nel vero senso del termine. Questo perché, ne siamo consci, la nostra ammiraglia costa qualcosina in più di un semplice albo, perciò vorremmo far sì che vi soddisfi appieno sia per i contenuti, sia per la quantità di tempo passata in sue compagnia. Permetteteci una considerazione (contestabilissima, per carità) proprio in materia di prezzi. Attualmente Kappa Magazine è ancora il mensile filonipponico con il più elevato numero di pagine (ben 224), con alcuni fre i più interessanti serial in circolazione, e con il materiale più recente che giunge fresco fresco dopo pochi mesi dalla pubblicazione originale nipponica. Saremmo devvero felici di fare marcia indietro e ridurre il prezzo di copertina, ma l'unico sistema per riuscirci sarebbe quello di dimezzare il numero di pagine: ridurre la nostre ammireglia e una 'sottiletta' (tanto per usare un termine in voga) di un centinaio di pagine scerso, però, la priverebbe della sua forza e della sua valenza di 'contenitore', della possibilità di avere abbastanza spazio per pubblicara storia autoconclusive che altrimenti non vedrebbero mei la luce in Italia, di lanciare operazioni che coinvolgano attivamente i lettori, di restare un (piccolo ma brillante) punto di riferimento nel caos editoriale di questo periodo. Kappa Magazina, ne siamo perfettamente consci, si appresta a diventare sempa meno un prodotto 'di massa', e sempre più un 'magazzino' dedicato a chi ha il desiderio di leggere qualcosa che lasci un'impronta di qualche tipo (curiosità nei confronti di una perticolare situazione, dubbi su come funzionino certe cose nel Paese del Sol Levante, nuove scoperte su argomenti che si davano erroneamente per sviscerati da tempo....) almeno nei minuti successivi all'operazione. Crediamo sinceramente nella possibilità di trasformare anche il puro intrattanimento in un evento culturale, lasciando da parte le sfarzose forzature a cui l'editoria cartacea e televisiva ci vorrebbe per forza abituare. E' proprio necessario che su qualsiasi cosa imperino sorrisi a ottantasai denti, luci colorata, ballerine, trenini, applausi, annunci stile DJ-senza-esperienze-ma-molto-figo-e-pertanto-amato-delpubblico-giovane ("Ehi, ragazzil Eccoci giunti al momento che tutti aspettavamo, con i cartonimanga di oggi e le nuove fantastiche avventure del piccolo Drag-On-Ball!"); entusiasmo anfetaminico fuori luogo per regali di cui nessuno sente il bisogno ("...e in premio, una FA-VO-LO-SA tshirt con il logo della nostra trasmissione"), l'ansie da accumulo ("...e finalmente la nuova collection che raccoglie l'opera omnia di Tal dei Tali a partire dal 1832, comprese otto ore di extra e documentari esclusivi, una traccia CD-rom, il concorso 'Chi vuol essere Bill Gates?' e un pajo di mutande commestibili") e tutto lo stancante vorticara di interesse attorno alle questioni più insignificanti a/o rifritte ("...e una curiosità di cui non tutti sono al corrente: i manga si leggono a rovescio!") a discapito di qualche utile nozione d.o.c. che probabilmente sarà anche meno sfavillante, ma che magari permette a quelle zone del cervello abbandonate da troppo tempo di rimettersi in moto per fare una cose a volte un po' fastidiosa ma sempre utile: pensare. Insomma, per questi e tanti altri motivi pensiamo che, nonostante questo prezzo, Kappa Magazine possa essere encora una delle letture più validè del momento, e sappiamo che là fuori siete in molti a pensarla come noi, forse quel tanto che basta per portarne avanti la pubblicazione un altro anno. un'altre stagione, un altro mese. Une sfide che si rinnova ogni trenta giorni, proprio come quando iniziammo quindici anni fa e tutti ci guardavano storto dicando che nessuno si sarebbe mai interessato ai fumetti giapponesi. Lasciamo lo sfavillio alle multinazionali che intendono "sfruttare il fenomeno" solo perché "è il momento giusto, prima che passi le moda" e sediemoci un attimo a fare ciò per cui i fumetti sono stati creati: leggerli. Costano molto? Può darsi. Ma può darsi anche di no. Perché un best seller come Harry Potter e la pietra filosofale (scelto a caso, giuriamo: non abbiamo niente contro il maghetto della Rowling, che leggiamo volentieri anche noi) costa 16,50 euro, quasi il triplo di Kappa Magazine? Per le ottenta pagine in più? Ne dubitiamo. E pensare che per pubblicare un furnetto giapponese sono necessarie molte più fasi di lavorazione (l'autore non solo scrive, me disegna; gli adattatori italiani devono trasformare le onometopee da giapponesi a occidentali, occuparsi del lettering, e vie così). I fetti sono fetti: o i romanzi costano una follia, o il prezzo dei fumetti è estremamente più basso di quanto dovrebbe essere. Certo, l'argomento è tutt'altro che popolare e ci attirerà qualche critica, me fate un po' di conti e vedrete che la proporzione risulterà completamente sbilanciata, a sfavore dell'editoria a fumetti. Sì, forse è anche colpa dei prezzi: il fumetto è considerato una lettura di besso livello perché... costa poco! Tranquilli, non abbiamo intenzione di aumentare i prezzi per 'nobilitarci', ma se vi capitasse di sentire qualcuno affermare che, in generale, i fumetti sono inferiori alla narrativa 'scritta', vi invitiamo a togliergli il saluto. Tanto, probabilmente, non se ne accorgerà nemmeno.

«Sono fuori del tunnel del divertimente.» Conorezza

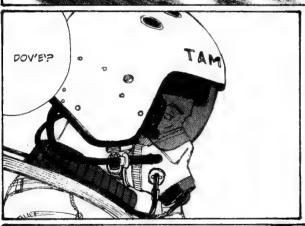
# Mohiro Kito

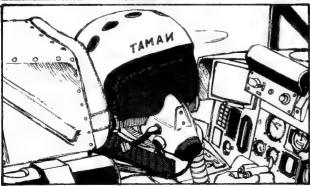


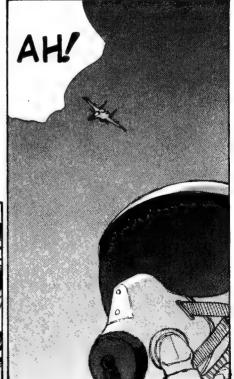


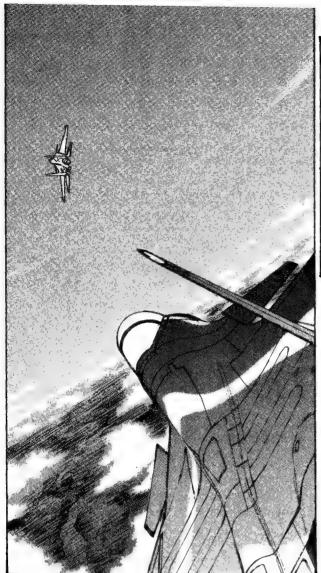








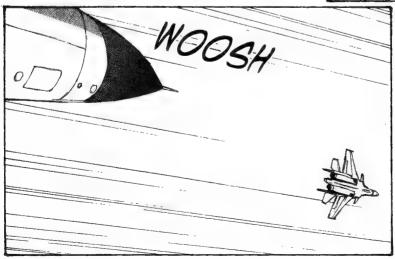




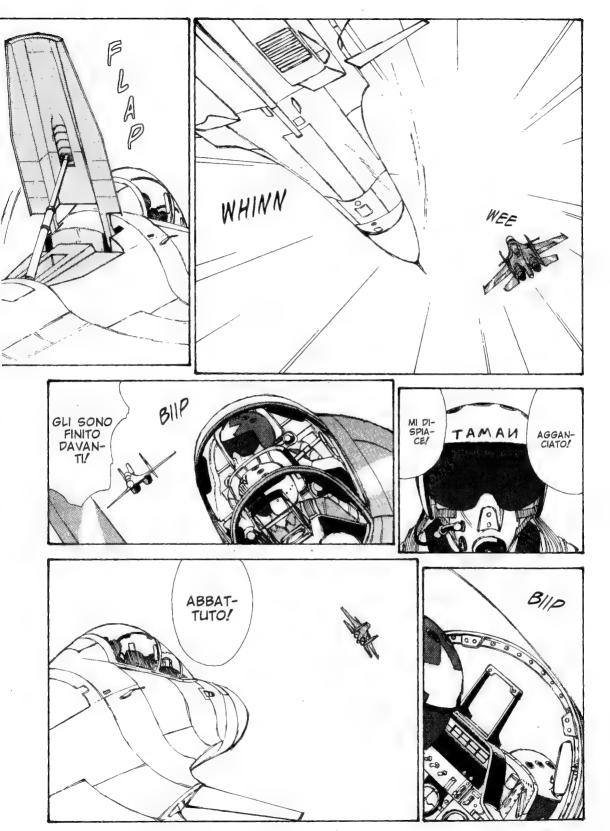














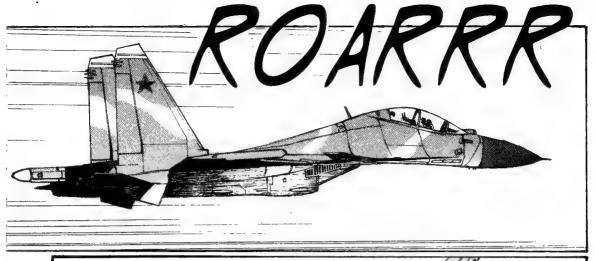


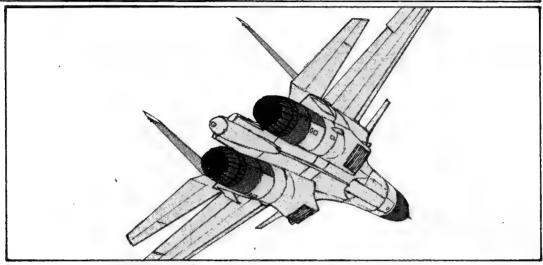






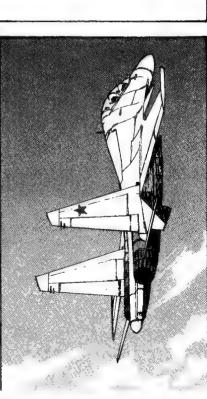




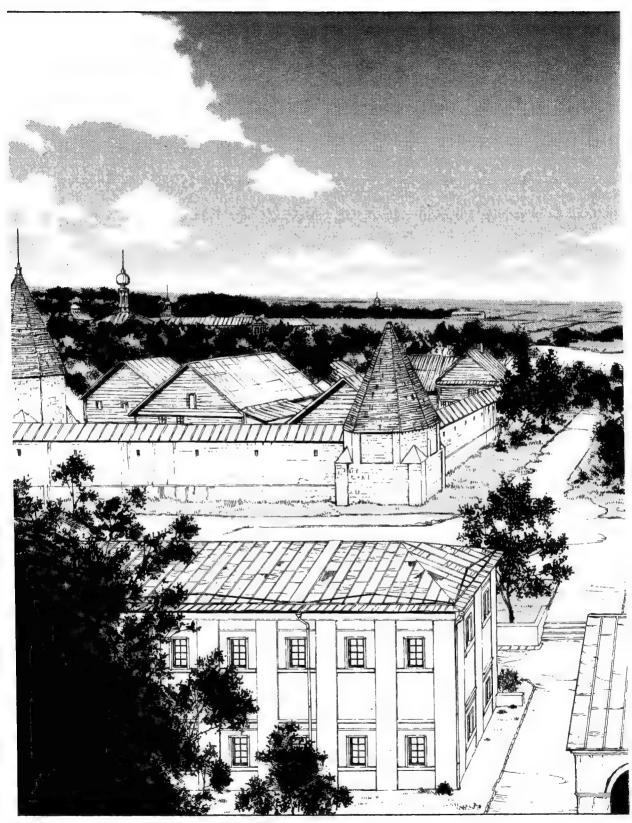


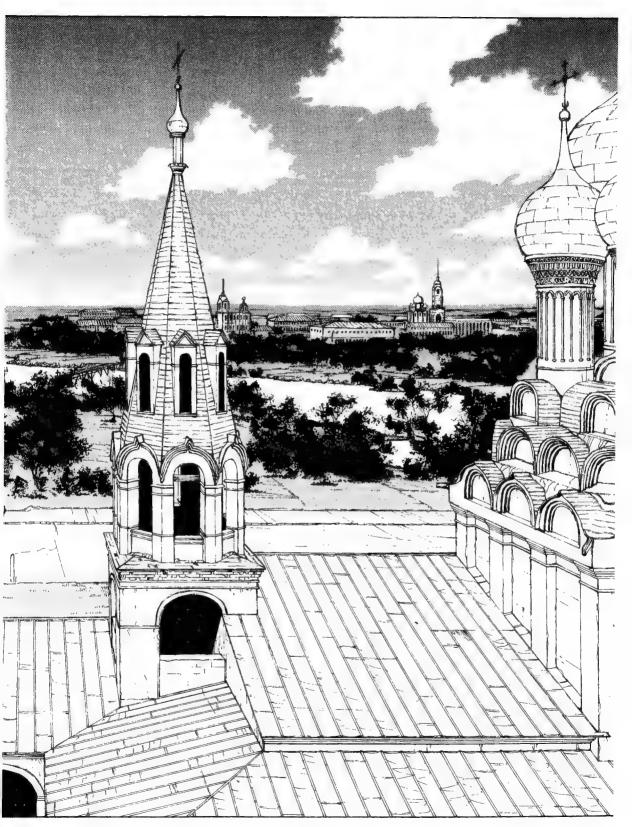


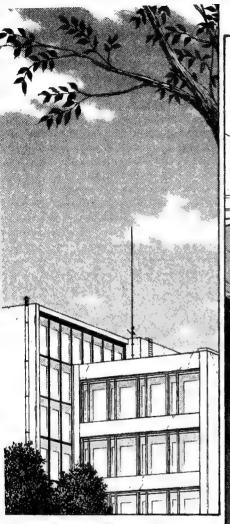








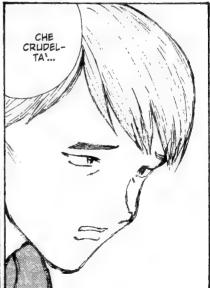












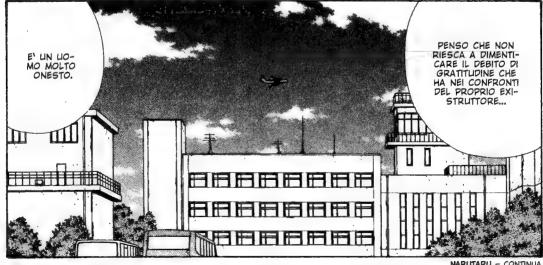












## KEN IL GUERRIERO IL MITO ORIGINALE

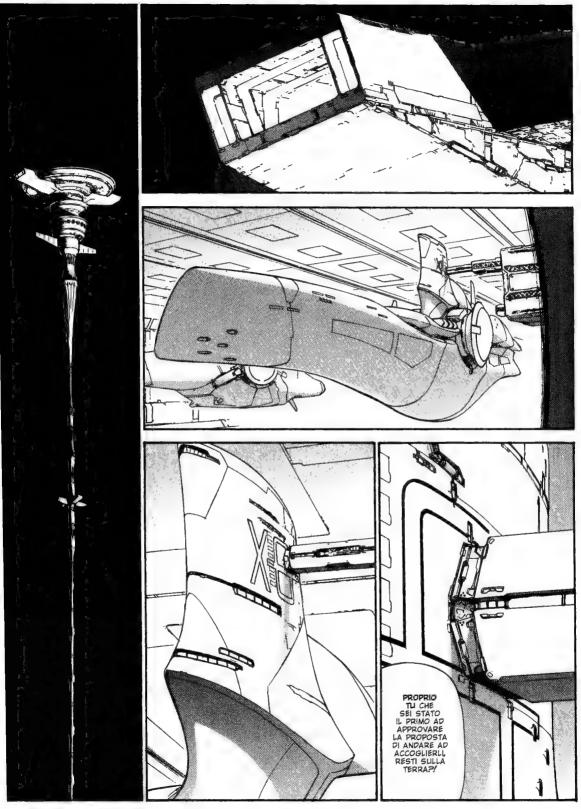


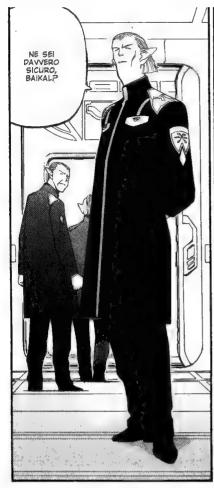
Appuntamento in libreria con le avventure del mitico Maestro di Hokuto, l'Uomo dalle Sette Stelle, nella gloriosa serie storica di 27 volumi!

Orion Distribuzione vi offre i massicci volumi della prima edizione da 192 pagine a soli 2,60 euro cadauno, fino a esaurimento scorte!

CORRI IN LIBRERIA E PRENOTA LA TUA COPIA!





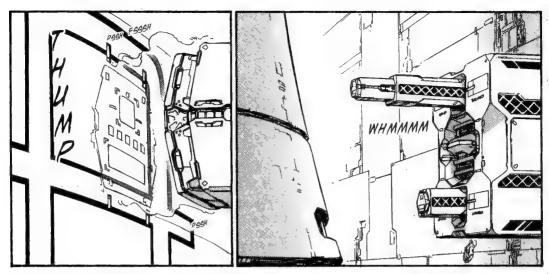


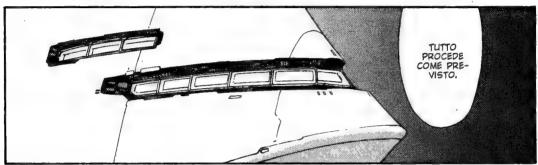


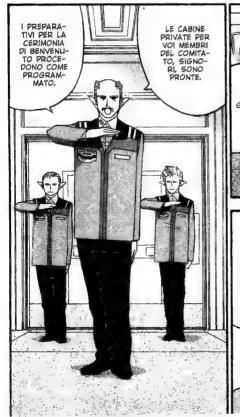










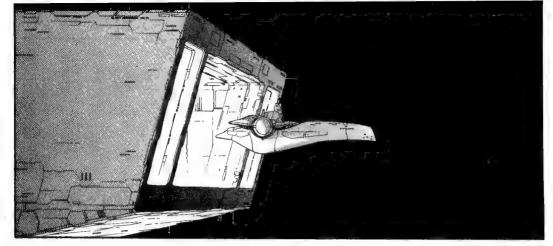


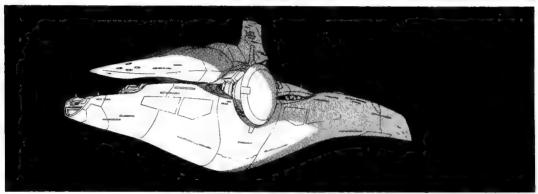




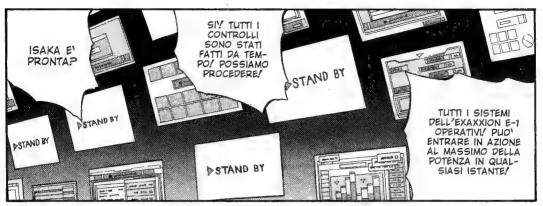








































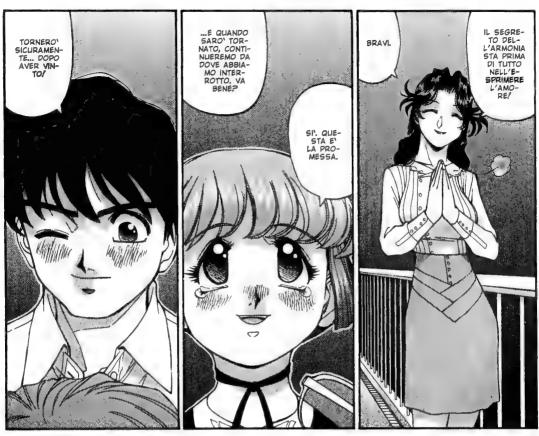










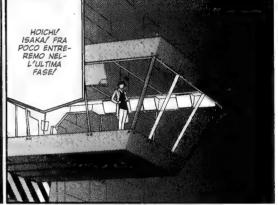
































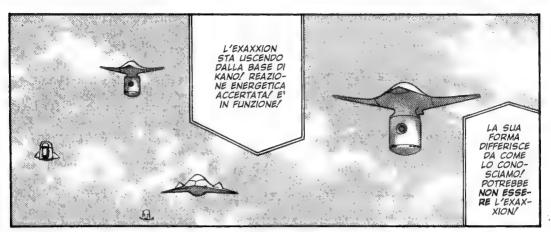


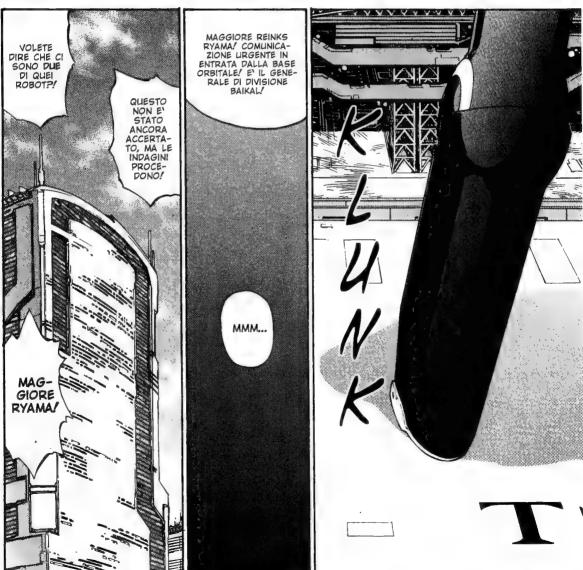










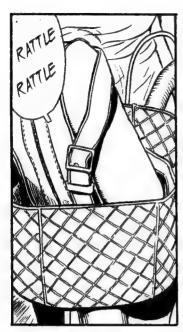


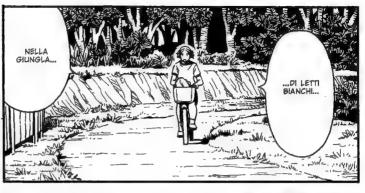






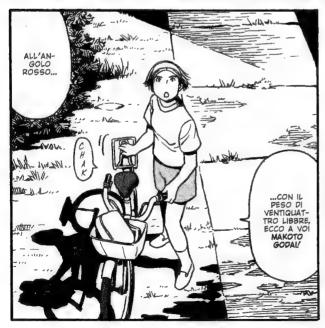






































OGGI LA TROVO MOLTO BENE, LO SA?









































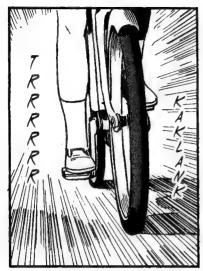


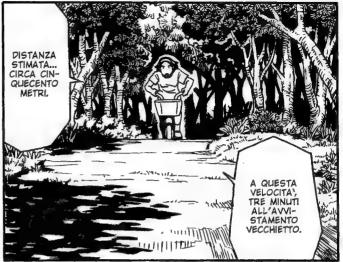
















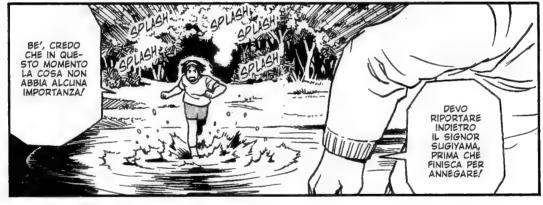










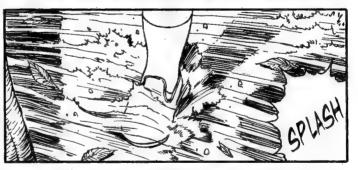


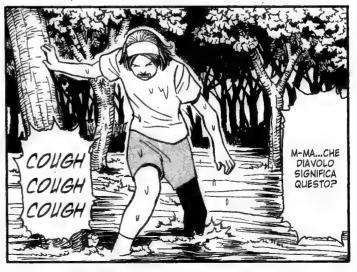












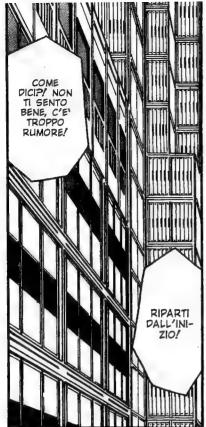






























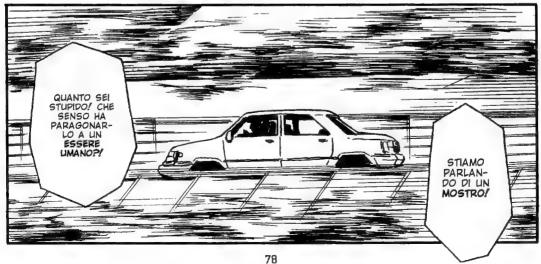
















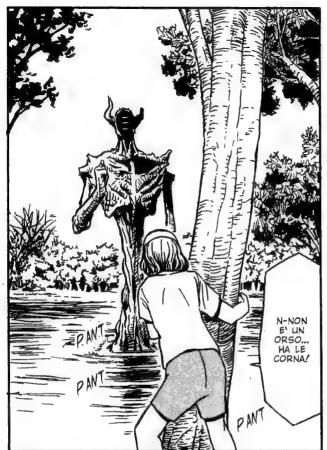


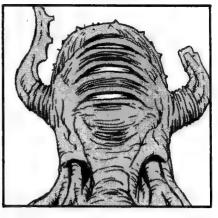








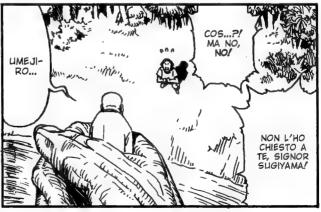






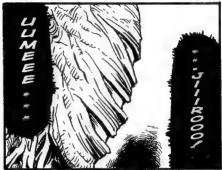
















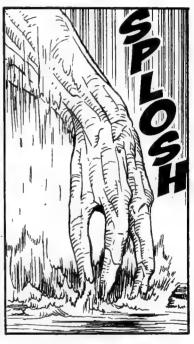




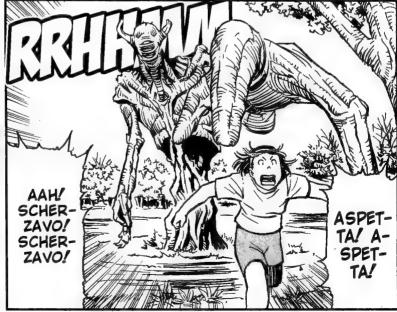




































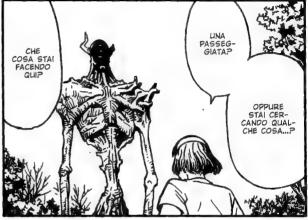








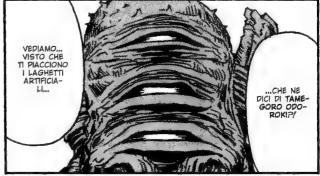








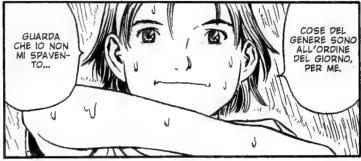
















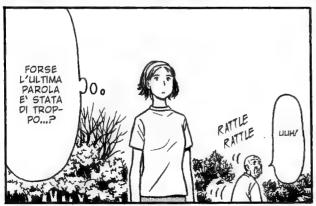








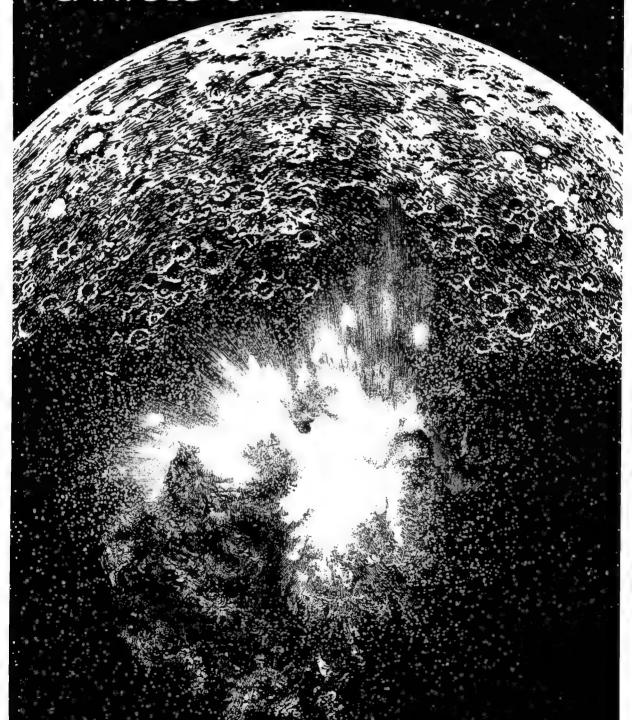




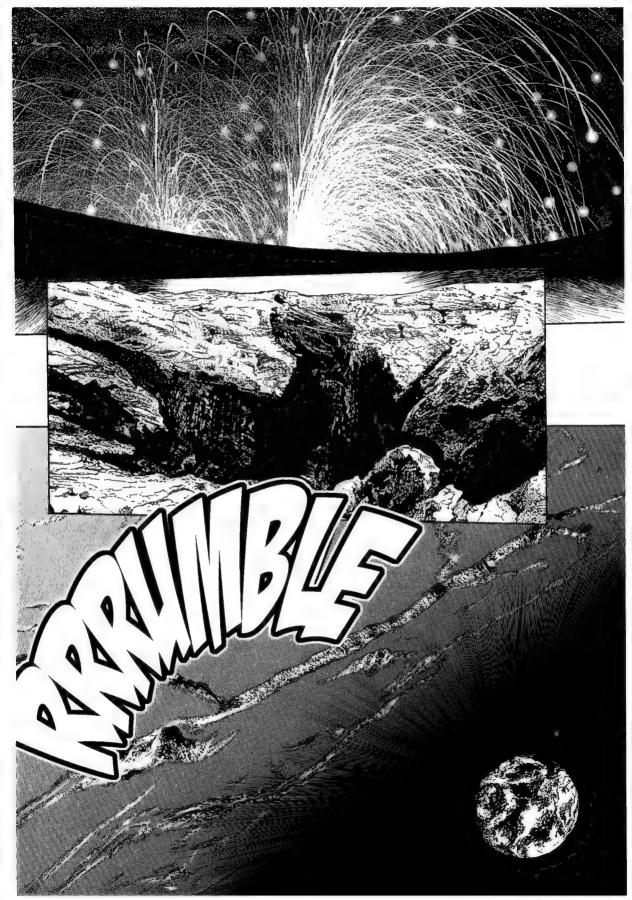


Yukinobu Hoshino con la collaborazione di Takanobu Nishiyama MOON LOST CAPITOLO 3







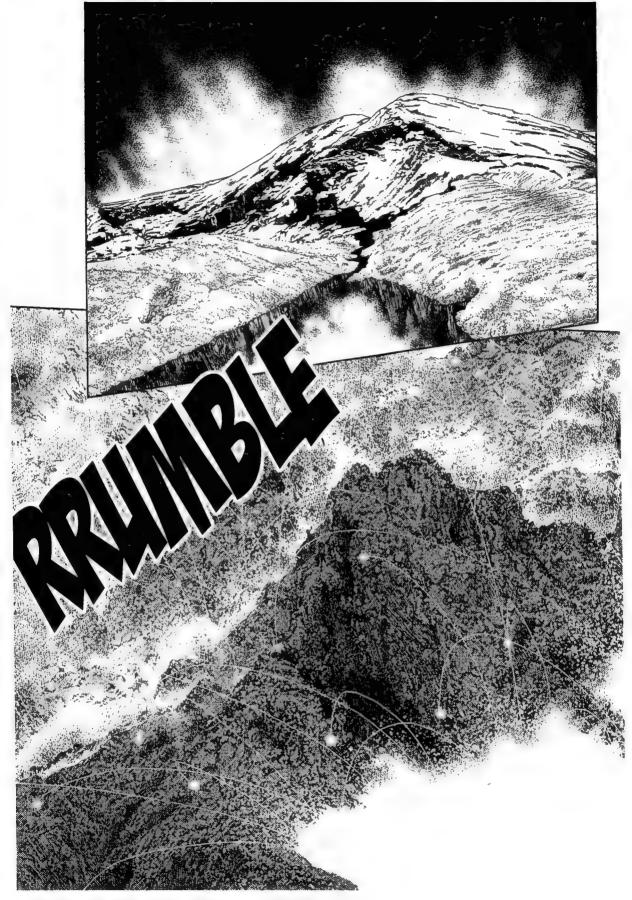


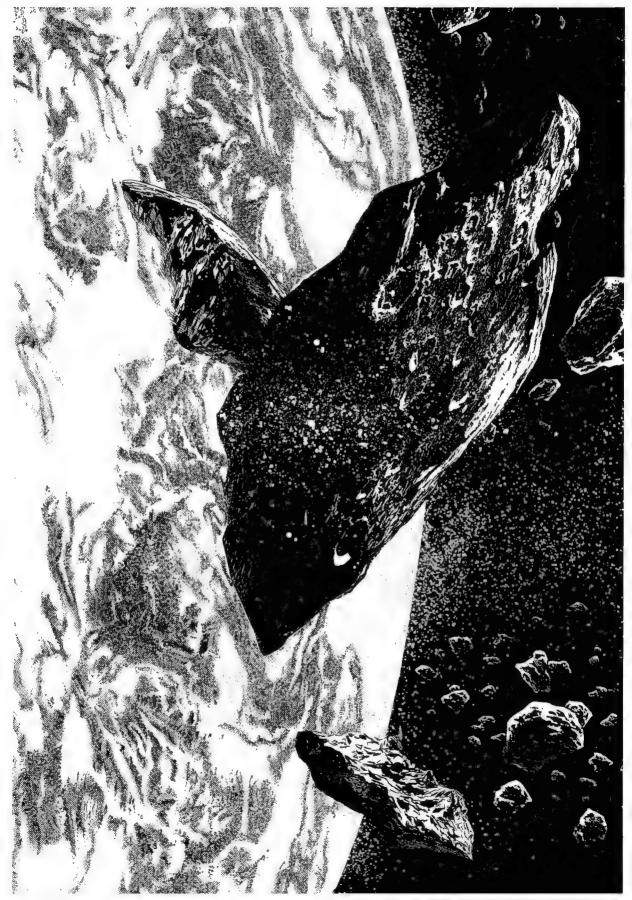


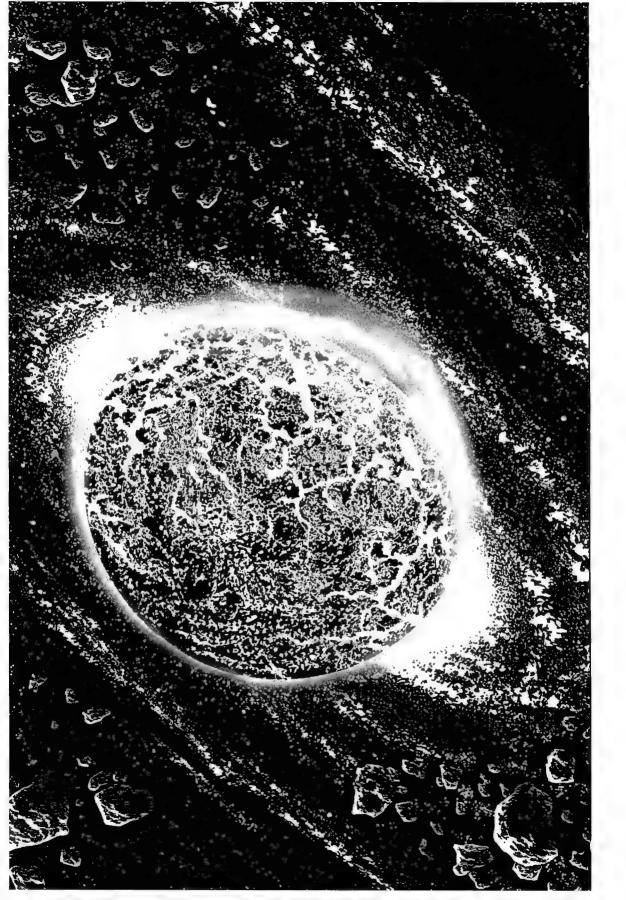


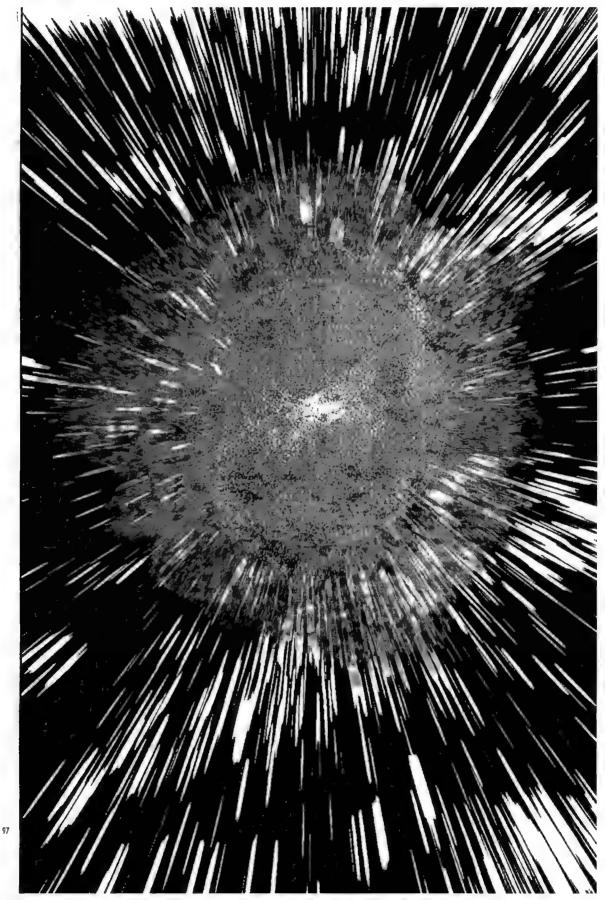


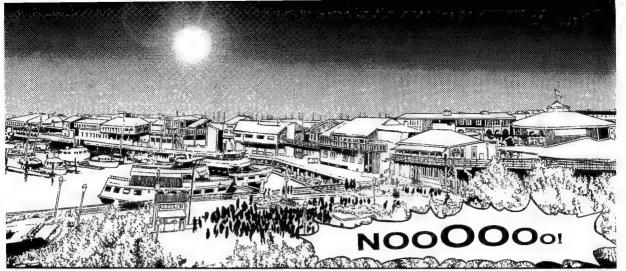






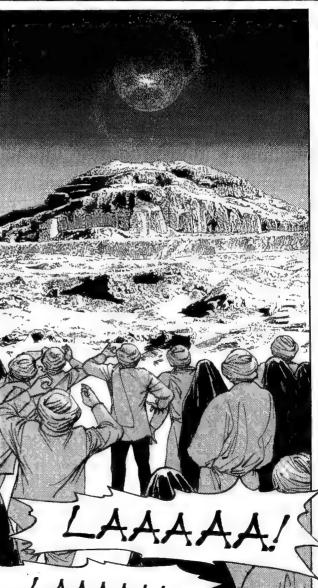






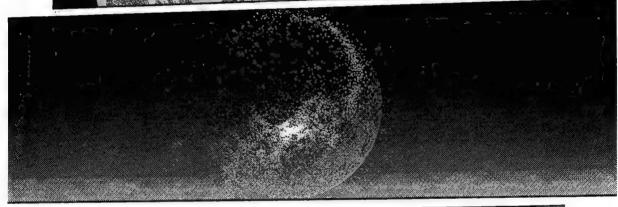








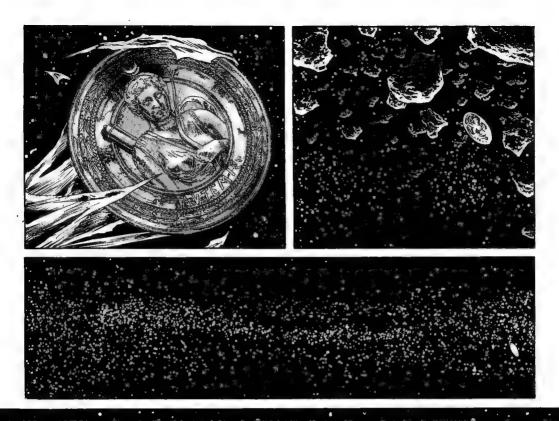




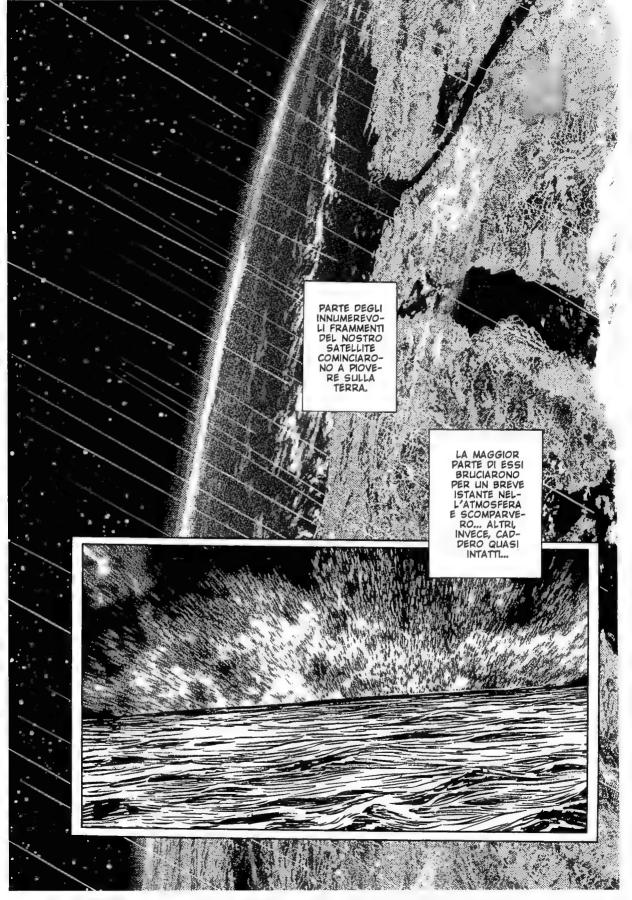






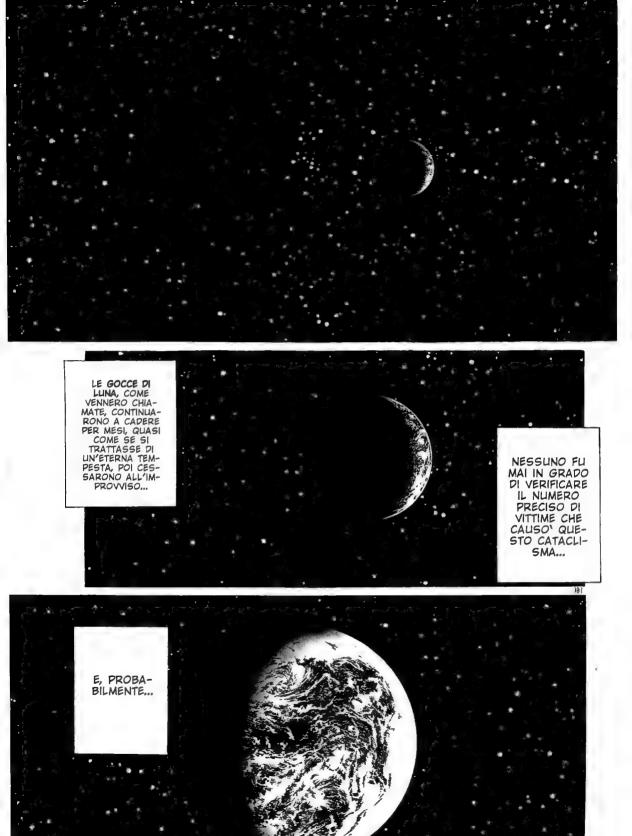




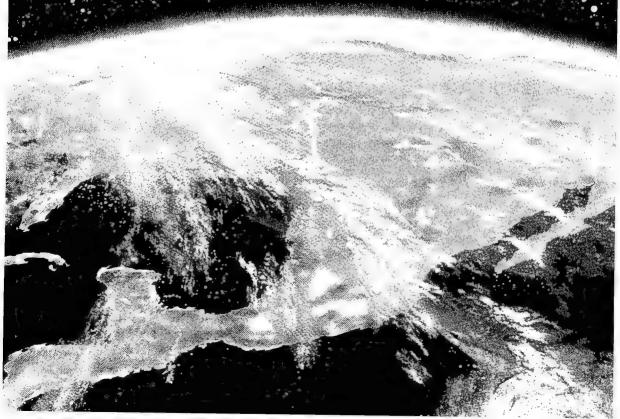


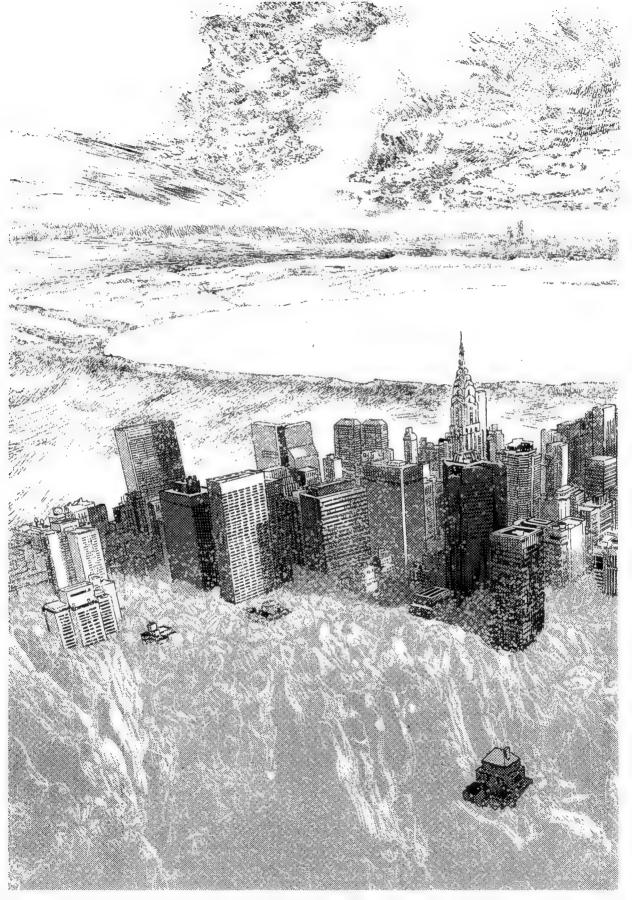


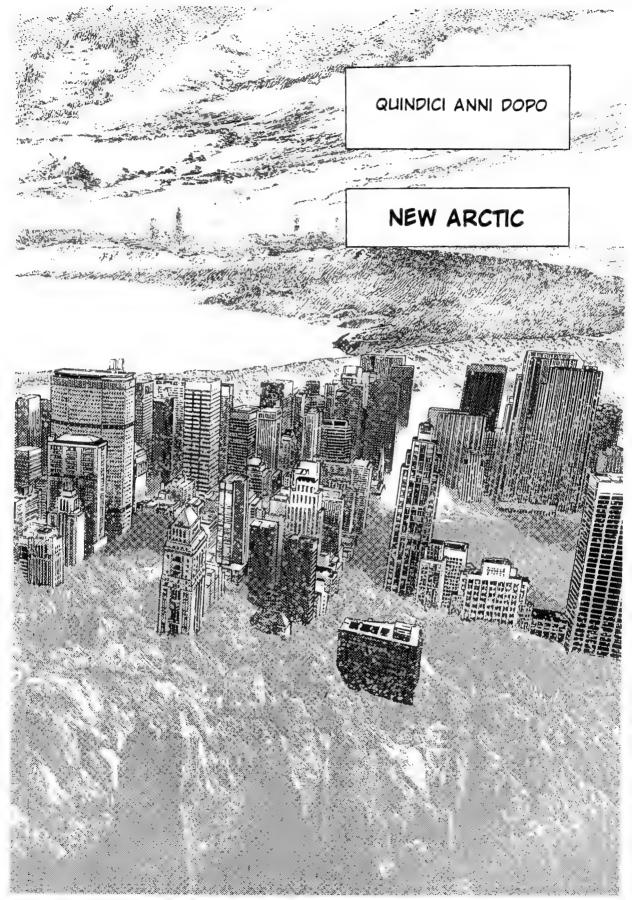
















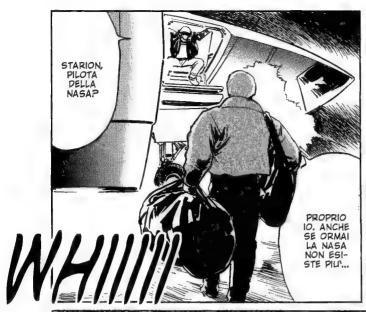










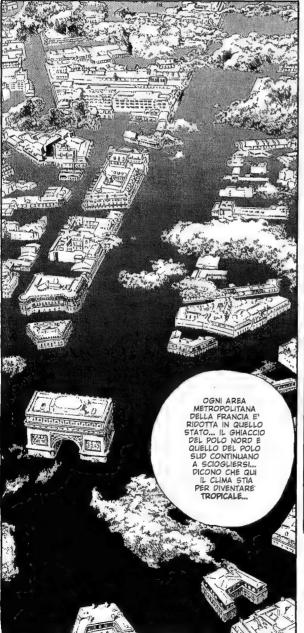






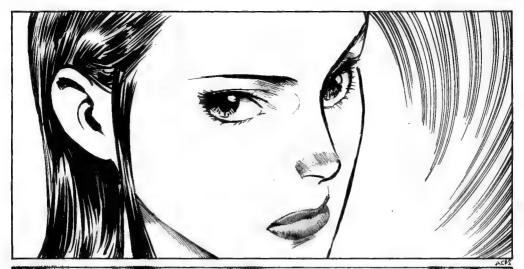






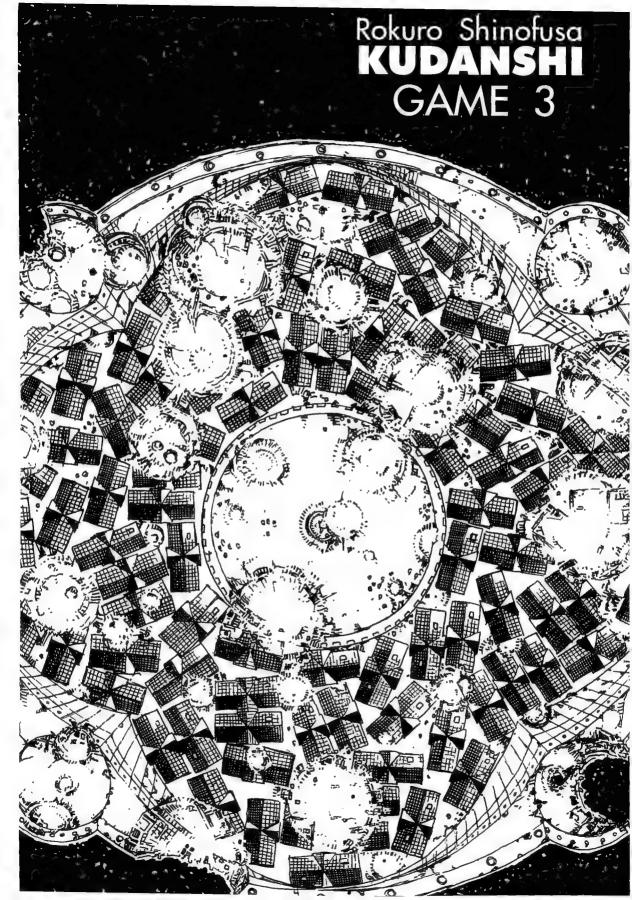


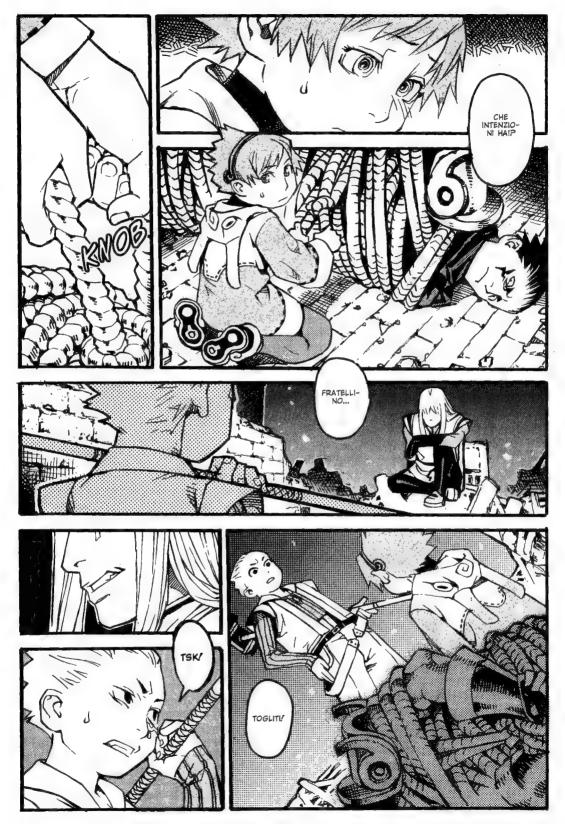






MOON LOST - CONTINUA



















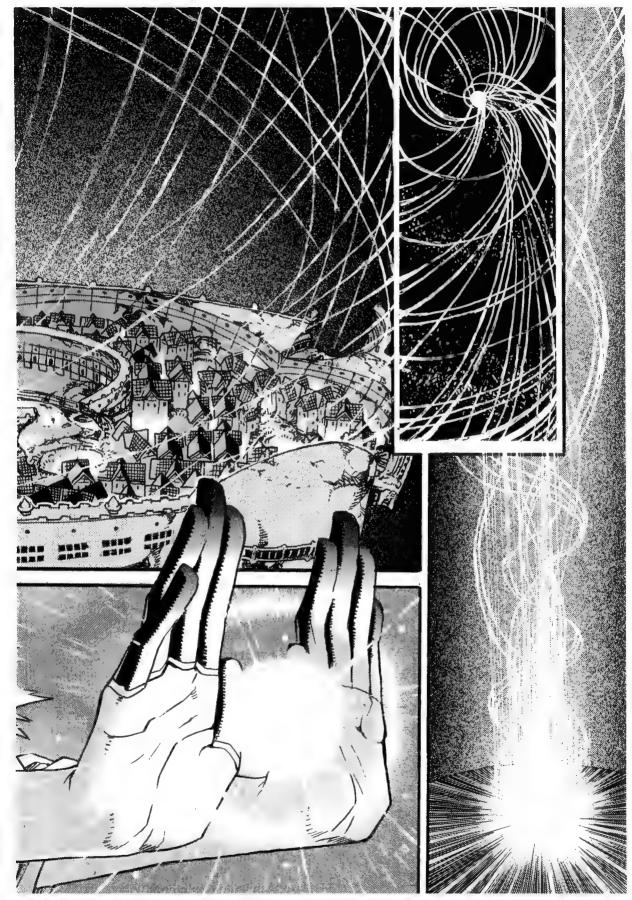




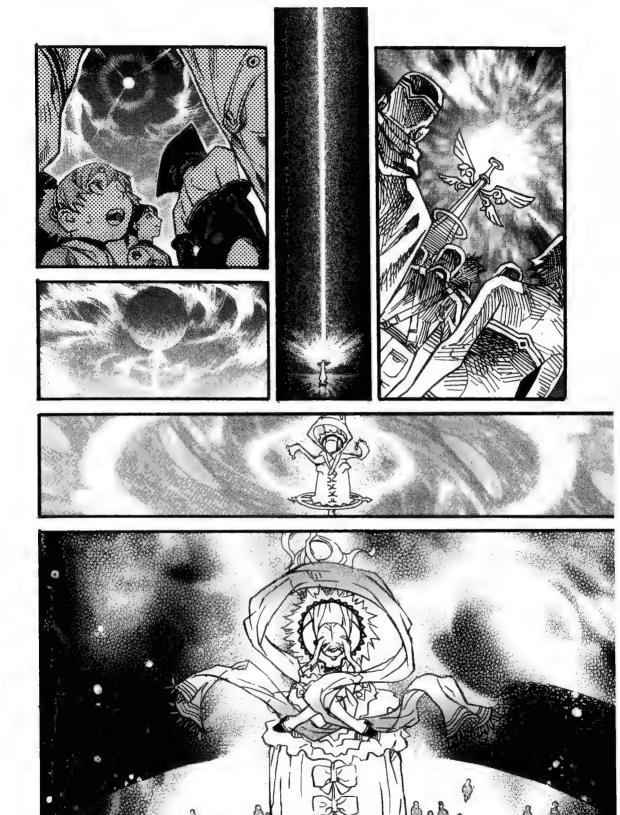


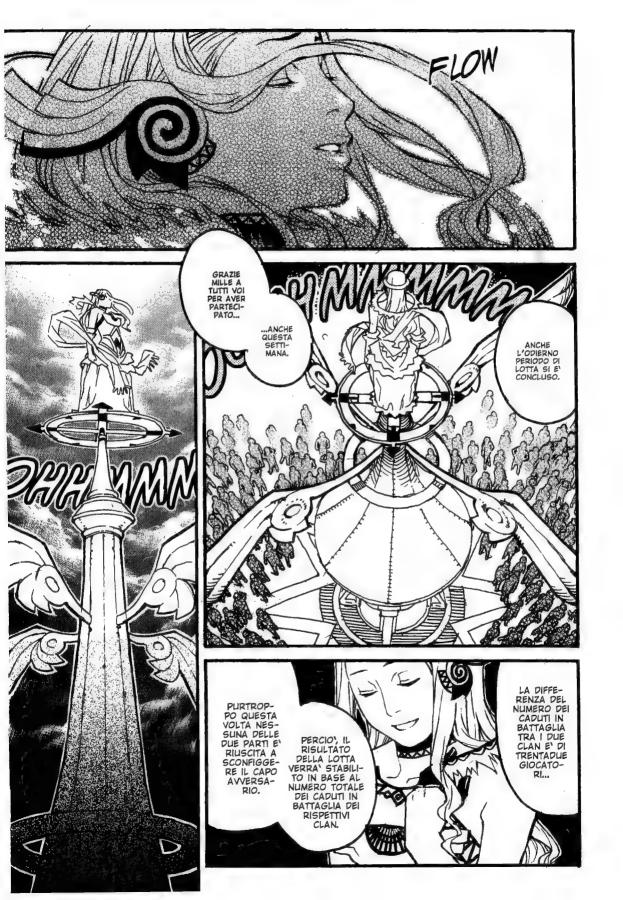


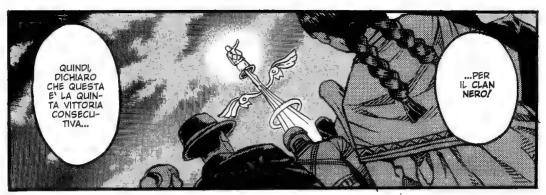






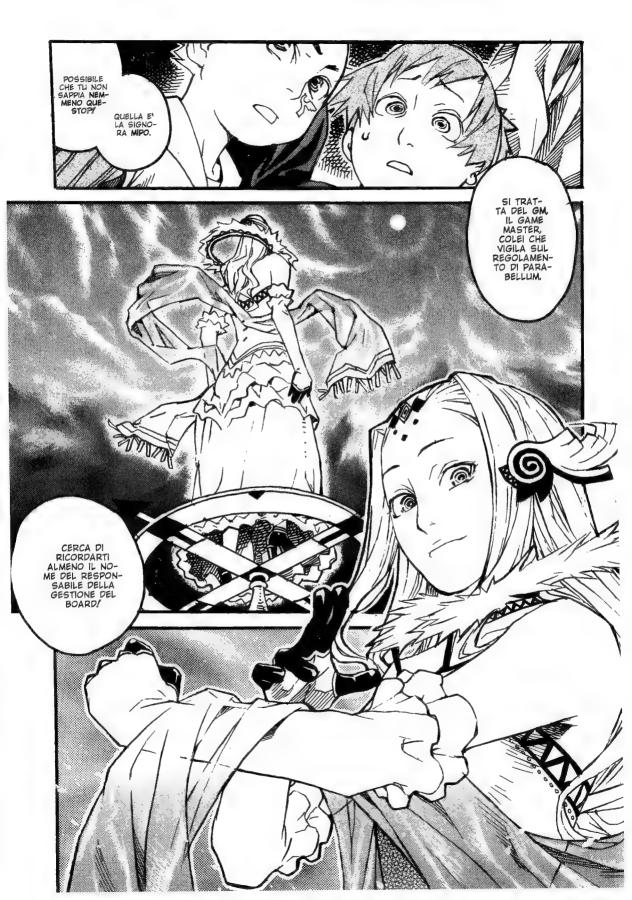


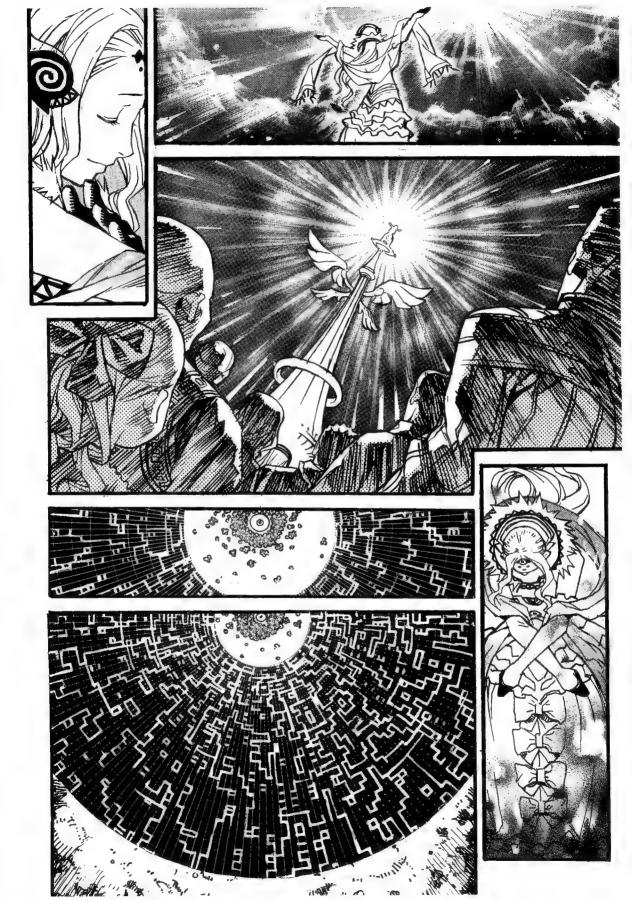


























A PERSONAL PROPERTY OF THE PRO













































Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG) e-mail: info@sturcomics.com www.starcomics.com

A TUTTE LE FUMETTERIE

Questo spazio è aperto a tutti i librai che desiderino inviare la classifica dei 10 manga e dei 10 anime più venduti nelle loro librerie. Attenzione, quindi: per essere promossi gratuitamente in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo info@kappaedizioni.it. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della libreria, l'indirizzo completo, il numero telefonico e (se possibile) il recapito e-mail e internet!:

### GENNAIO 2004

REGGIO CALABRIA Fumettopoli, via Spagnolio 1/1, 89100. Rengio Calabria - fumettopoli@tip.it www.fumettopoli.net tel/fex 0965/810665

### I 10 MANGA PIÙ VENBUTI

1) Inu Yasha # 36 2) Berserk # 50 3) Ranma 1/2 # 33 4) Ransie la Strega # 16 5) La Leggenda di Hikari # 9 6) Hana Yori Dango # 19 71 Fushigi Yugi # 30 8) X # 8 9) JoJo # 11B 10) Il Sigillo Azzurro # 11

### I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) Armitage III # 2 2) Full Metal Panic # 3 31 Armitage III # 3 4) Jeeg contro i Mostri di Roccia 5) La Città Incantata 6) Cowboy BeBop - II film 7) Goldrake Addio (VHS) 8) Berserk # 1 9) Cowboy BeBop # 1 10) Berserk # 2



# Sorprese I (K141-A)

Oh, be'... Ecco, mi sento leggermente fuori posto nello scrivere a una rivista di fumetti, ma avevo piacere di farVi partecipi (intrepidi Kappa boys) di una piacevole curiosità. Premetto di essere un lettore leggermente 'fuori corso', avendo passato la vetusta età dei quaranta inverni, ma tra le numerose pubblicazioni e i pesanti tomi che affronto mensilmente un posto di riguardo lo riservo alla vostra ammiraglia. Kanna Manazine mi consente di trovere dei sani momenti di relax, svago e divertimento estremamente preziosi ai nostri giorni. Mentre sfogliavo il tabloid allegato alla rivista "Hera" (archeologia esoterica) di gennaio mi trovo davanti un articolo a tutta pagina sulla storia del fumetto in Giappone! Dopo aver rimesso ali acchi nelle orbite ho potuto godere finalmente di un testo scritto con un discreto livello di conoscenza e sicuramente positivo: incredibile il tono dell'articolo, ma ancor più il contesto tematico nel quale è inserito! Se il cielo vuole, ogni tanto spuntano delle fiammelle. di luce in queste tenebre oscurantiste che rendono la vita difficile a chi cerca del piacevole relax nella lettura di produzioni nipponiche. Giro altre due pagine e... GASP! ... la recensione de "La città incantata"! Dopo aver recuperato un occhio (l'altro è rotolato sotto il tavolo) ho affrontato anche questa prova, e il mio sbalordimento iniziale è arrivato quasi alle lacrime leggendo la chiusura finale che recita: "Una storia intensa e profonda da rivedere più di una volta". Che qualcosa stia cambiando? Tenete duro, KB, nel mio budget ci rientrate alla grande! Riccardo Fabbri

### Sorurese II (K141-B)

Gentile redazione, vi scrivo piuttosto alterato dopo aver assistito alla puntata del 26/2/04 del Maurizio Costanzo Show (che pure in genere apprezzo). Ancora una volta ho dovuto assistere al consueto, ipocrita fraintendimento circa i manga. Trascurando l'ignoranza del non conoscere un fenomeno che ha preso ormai ampiamente piede nel nostro Paese, vorrei precisare che per manga (i fumetti giapponesi, non i cartoni animati, che invece si chiamano anime) si intende il fumetto giapponese puro e semplice, a 360°. Comprende tanto i fumetti per bambini che quelli per ragazzi, quelli sportivi e quelli sentimentali, quelli per casalinghe e quelli di guerra, e molto altro ancora... Qualcuno può dire che il manga di Lady Oscar sia osceno? Certo, c'è anche il fumetto erotico, che tuttavia è solo un aspetto di un fenomeno artistico molto più complesso e articolato. Insistere grossolanamente sul fraintendimento del fumetto giapponese con quello erotico è ottusamente malizioso e molto grave poiché

- 1) mortifica tutto un linguaggio artistico e una cultura solo per ignoranza (come se, avendo letto De Sade, demonizzassimo tutta la letteratura francese perché perversa)
- 2) danneggia vilmente aziende serie, da anni impegnate nel molto fragile mercato del fumetto, minando la credibilità della qualità dei loro
- 3) offende profondamente gli appassionati di un genere artistico di grande valore, per critiche sciocche e fuori dal mondo.

Chi criticherebbe Pratt o anche le opere sexy di Milo Manara solo perché esistono autori italiani di fumetti pornografici? Costanzo si legga Taniguchi (es. Al tempo di papà. Ai tempi di Bocchan) o Tezuka (La storia dei tre Adolf) e non parli a vanvera di ciò che non conosce. Sperando in una presta rettifica dell'interessato, si porgono distinti saluti. Andrea Serra (dalla provincia di Biella)

### Sorprese III (K141-B)

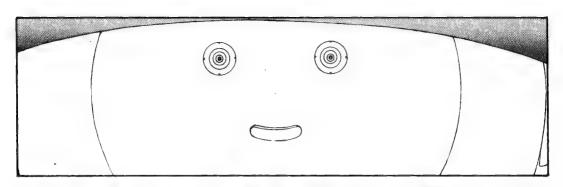
Salve Andrea, mi chiamo Mauro, ho 21 anni e da 8 leggo i vostri fumetti. Ho deciso di scriverti questa mail dopo aver visto il programma televisivo Maurizio Costanzo Show, puntata del 26/02/2004, dove veniva discusso l'argomento "erotismo e pornografia". Tu ti chiederai che cosa c'entra questo con i fumetti che pubblicate. C'entra perché, verso la fine del programma, un tizio (di cui non conosco neanche il nome) munito di computer mostra a Costanzo delle immagini sottolineando che si tratta di 'manga pedofili' (immagini prese da siti internet hentai). Tutti gli ospiti hanno poi aggiunto le loro opinioni in merito, facendo notare che il 'manga pedofilo' viene liberamente venduto in edicola, e quindi facilmente acquistabile anche da bambini; che i giapponesi sfruttano molto l'immagine delle 'lolite': e a conclusione di tutto c'è stata la geniale proposta del signor Costanzo: "perché non lo denunciamo, 'sto manga'. Quello che mi lascia perplesso e anche molto irritato è:

- 1) questi signori hanno associato le immegini hentai al termine manga, che in giapponese significa fumetto (correggimi se sbaglio)
- 2) hanno parlato di manga come se fosse una persona che andrebbe addirittura denunciata 3) si dà la possibilità a certi personaggi di
- sproloquiare su argomenti di cui non conoscono la reale natura senza che nessuno di conseguenza possa correggerli e smentire le idiozie che dicono e trasmettono su rete nazionale? Riferendomi al secondo punto, credo che a essere denunciati dovrebbero essere proprio gli autori del programma, gli ospiti che intervengono, e soprattutto Maurizio Costanzo che dice stupidaggini solo per fare audience, noncurante del fetto che tali dichiarazioni si ripercuotono su migliaia di giovani (e non) che vengono poi additati come pervertiti o peggio ancora. Ora, dopo averti descritto il tutto, vorrei fare una proposta a te e a tutti i Kaopa boys. Potreste fare una raccolta di firme dei lettori dei vostri fumetti da allegare a una lettera di protesta e spedirla al caro signor Costanzo e a tutti coloro che troppo spesso attaccano il mondo dei fumetti e quello dei cartoon (specialmente se giapponesi) e per far rettificare quanto detto in quella puntata, facendo intervenire persone che sanno quello che dicono, e per far sì che certe scempiaggini non vengano più trasmesse. So che le vostre battaglie in tal senso durano già da molti anni, ma unendo le forze, dopo tante battaglie si riuscirà anche a vincere la guerra. Complimenti per il vostro lavoro, un saluto a te e a tutti quelli che, come me, hanno una grande passione per i fumetti. Un saluto. Maure Micecci, Roma.

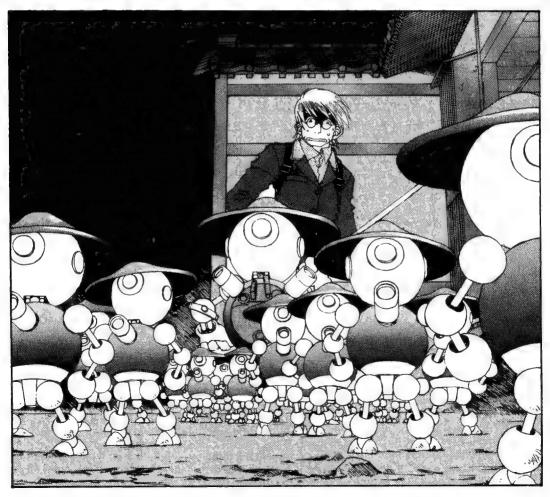
Una bella notizia e una brutta: un classico. Mentre alcuni si danno da fare per rendere noto il valore di mezzi espressivi come il fumetto e l'animazione, altri fanno del qualunquismo a raffica. È indovinate quale delle due categorie riesce a convincere l'opinione pubblica, di solito? Ho già commentato su diversi siti internet

# Kosuke Fujishima OH, MIA DEA! INFERNO PATERNO



















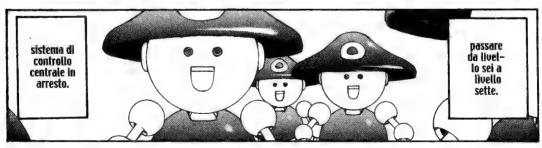






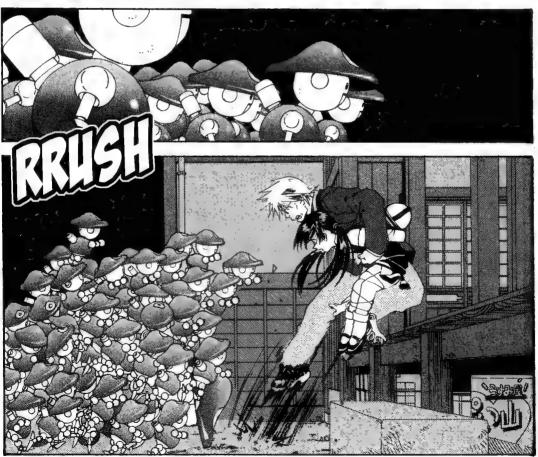






















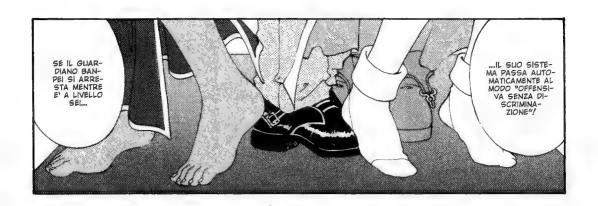












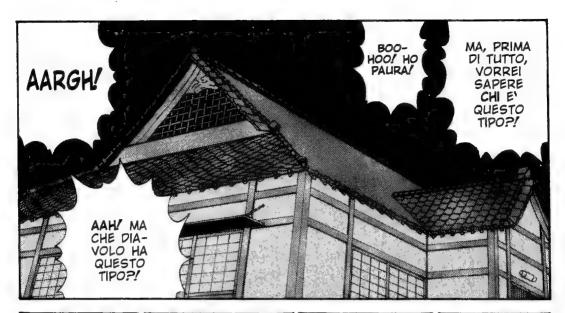




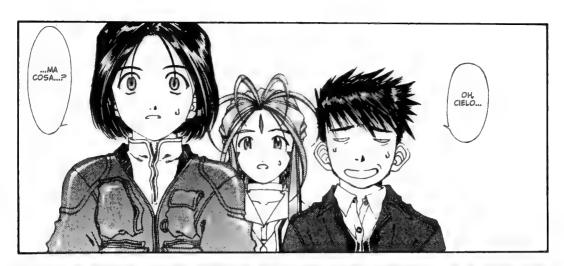




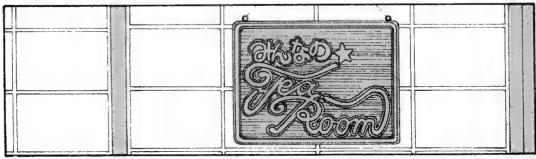












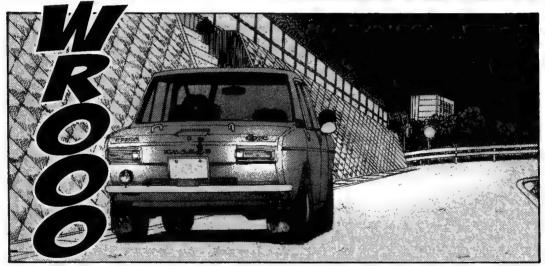
















posta:

a: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

MESTRE
House of Comics, Corso del Popolo 157,
30170, Mestre (VE)
tel.041/5312054
houssofcomics@libero.it

### I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 36

2) Shaman King B

3) Brothers # 2

4) Berserk # 50 5) Rookies # 20

6) Lui, il Diavolo! # 1

73 Naruto # 11

8) Il Club della Magia # 1 9) La Stirpe delle Tenebre # 6

10) Ranma 1/2 # 33

### <u>I 30 ANIME PIÙ VENDUTI</u>

1) Devil Lady # 1

2) Devil Lady # 2

3) Il Mistero della Pietra Azzurra # 1

Il Mistero della Pietra Azzurra # 2
 Cowboy BeBop - Il Film

6) Escaflowne # 4

7) Escaflowne # 5

8) Macross # 4

9) Macross # 5 10) Jeeg - II Film

### ROMA

Casa del Fumetto, via Gine Nais 19~29, 00138 Roma tel. 0639749003 - fax 0639749004 casadellumetto@casadelfumetto.cam

www.cusadelfumetto.com

# I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 36 2) Berserk # 50 3) Ransie la Strega # 16 4) JoJo # 118 5) H2 # 29

4) La Leggenda di Hikari # 9 7) Planetes # 3

8) X # B

9) Capitan Tsubasa # 48 10) Rookies # 20

## I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) Devil Lady # 3 2) Jeeg contro i Mostri di Roccia 3) Full Metal Panic # 2

4) Orange Road # 1

5) I Cieli di Escaflowne # 3

5) I Cieli di Escaflowne # 4

7) Devil Lady # 2

8) Saiyuki # 2

9) Saiyuki # 1

**10)** Trigun # 4



manga&anime la prova di Alta Disinformazione che è stata fatta la sera di giovedì 26 febbraio durante il Maurizio Costanzo Show, e non ho intenzione di dilungarmi in guesta (ristretta) sede per parlarne di nuovo. Anche perché sono rimasto disgustato, proprio come voi. A tutti coloro che si fossero persi lo squallido spettecolino consiglio di dare un'occhiata allo spezzone televisivo abilmente 'catturato' dagli irriducibili dell'ADAM sul loro sito (all'indirizzo www.adamitalia.org/dossier/costanzo01/index,html} per rabbrividire un po' in allegria. Dubito che ci saranno rettifiche da parte del baffuto presentatore (ex?) giornalista, e nel caso, saranno comunque fatte in modo da lasciare perniciosi dubbi nella mente dell'Italiano Medio. Ho sentito parlare di petizioni anti-Costanzo da parte di molti manga-fan, ma temo che cose del genere, rivolte a un'azienda privata come Mediaset, non serviranno assolutamente a nulla: non è un ente statale o pubblico, e ogni petizione rischia di cadere nel vuoto inascoltata. C'è solo una cosa a cui è sensibile un network privato, ovvero il denaro derivante dalla vendita di spazi pubblicitari. Allora, se posso dare un consiglio a tutti, prendo in prestito uno stratagemma che in passato, quando ben coordinato, ha ottenuto qualche effetto, anche se per breve durata. Ma a noi basta, vero? Non siamo mica i cattivi della situazione, bensì quelli danneggiati. Prendete nota dei prodotti pubblicizzati nel corso del Maurizio Costanzo Show, e comunicate ai relativi sponsor tramite e-mail, cartolina o biglietto d'auguri quel che pensate della trasmissione, e dei motivi per cui da adesso in poi potreste anche decidere di non guardarla più. In questo modo rischiate di essere impossibilitati ad assistere ai 'consigli dalla regia', di non poter conoscere i prodotti ivi promossi, e quindi di non essere in grado di acquistarli. Mettiamo insieme, diciamo, centomila comunicazioni di questo genere (non è difficile: siamo in tanti, fidatevi), e qualcuno si metterà subito qualche problema. Diciamo che qualcuno scoprirà finalmente cosa c'è 'dietro l'angolo': NOI. Meno male che ci sono anche giornalisti e direttori editoriali che il paraocchi non l'hanno mai avuto (o che si sono almeno sforzati di quardare oltre), come quelli della rivista "Hera" citata nella lettera (K141-A), ma anche di "Film TV" che seguo ogni settimana e che tratta i cartoni animati esattamente come film o serie dal vivo. Il discorso è che chi vuol restare disinformato e continuare ad avere preconcetti generati dal 'sentito dire', difficilmente cambierà opinione, quindi non ci resta che lasciarlo navigare nel suo brodino tiepido e andare avanti dimenticandocelo. E poi, se non ricordo male, Costanzo si è pure sbagliato e ha parlato di 'manda' (quindi il fumetto giapponese non c'entra proprio nulla! Eh eh...) e ha pure vaneggiato di "far chiudere internet", manco fosse la salumeria sotto casa. Forse l'unica vera cosa da fare e riderci su, gente, ed evitare di dare ancor più risonanza a sparate di quel genere. Come diceva qualcuno, "una risata li seppellirà"! Tutti insieme, in vero stile Capitan Barikko d.o.c.: tre, due, uno... Ahr ahr ahr!

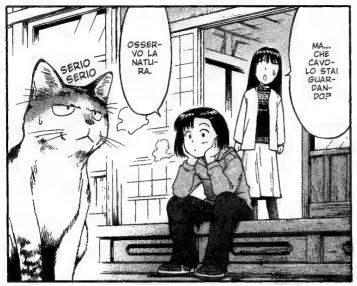
# Idea per NonKorso 3? (K141-D)

Gentili Kappa boys, vi seguo fin de quando è nata la vostra rivista ammiraglia Kappa Magazine e stimo molto il vostro lavoro, per aver aperto e tenuto insieme il mercato dei manga in Italia. Certo, elcune scelte editoriali

non sono del tutto condivisibili (da parte mia almeno), tuttavia capisco i vostri motivi anche economici, come il Grande Kappa ha scritto in più di una risposta alle lettere dei lettori. Ho visto che spesso qualcuno vi invia disegni e altre cose, e mi è piaciuta l'idea di quel concorso di manga che avete indetto qualche tempo fa. Per contribuire anch'io a tutto questo, visto che non so disegnare ho pensato: che cosa potrei inviare di carino ai nostri figosi Kappa boys? Non sapendo disegnare, ho pensato di scrivere: magari andava bene un breve componimento, ma poi la cosa è diventata un po' lunga... sta di fatto che ne è venuto fuori prima un racconto lungo, poi un quasi romanzo, e adesso, se vivrò abbastanza, forse anche una serie di libri! Tutto questo ispirato al mondo dei manga, con tanto di personaggi originali e trama esplosiva (magari...). lo parlo di 'ispirazione', ma qualcuno (amici) mi ha tacciato di 'plagio': in realtà, se c'è qualcosa di sottilmente già visto, non è una scopiazzatura, bensì 'citazione' (se lo possono fare alla Gainax, non vedo perché non possa farlo io). Però ora mi trovo nell'imbarazzo: siccome è diventata una cosa lunga, ve lo spedisco oppure no? Ammesso che vogliate leggere 93 pagine di delirio di un povero lettore folle, e ammesso che non sia una schifezza, bisogna vedere anche il tempo (credo che non ne abbiate da buttare). Perciò mi sono detto: io glielo mando, fanno sempre in tempo a distruggere tutto, allegato e messaggio. Nel caso lo leggiate, fatemi sapere se sono riuscito a rendere più allegra la vostra vita! Distinti saluti. Damiano Lette, Sedico (BL)

In effetti, caro Damiano, il tuo scritto è un po' lunghino per essere letto tutto d'un fiato e ottenere dunque un commento nella rubrica della posta, ma quello che dici nella lettera mi fa tornare in mente un progetto di qualche tempo fa. che potrebbe tornare utile per definire il prossimo NonKorso di Kappa Magazine. Eh, già, come abbiamo fatto a non pensarci? Durante la prima edizione abbiamo coinvolto solo ali illustratori, lasciando impunemente fuori i fumettisti. Con la seconda edizione abbiamo 'tirato dentro' anche i mangaka in erba, recuperando la figuraccia, ma dimenticandoci di chi scrive soltanto... Nell'attesa di catturare ogni nippospecializzazione (per esempio, un NonKorso di cucina giapponese sarebbe gradevole, no?) potremmo effettivamente dare un po' di spazio anche agli aspiranti scrittori. Lasciateci ragionare un po' su, in modo magari da coinvolgere qualcuno degli autori giapponesi che pubblichiamo su Kappa Magazine, e potremmo anche decidere di mettervi alla prova con qualche 'fan fiction'... Sissì, sembrerebbe proprio una buona idea. A proposito, i risultati del NonKorso 2 - Howl Before Shibli appariranno su Kappa Magazine 144. Sì, è un po' in là, ma dato che ce ne sono un bel po' di interessanti vorremmo mostrarvene una buona parte, e abbiamo dovuto aspettare un numero della rivista meno 'zeppo' di manga. Per questo mese è tutto, ma vi diamo appuntamento in radio (leggete il trafiletto che si trova sotto il sommario a pagina 31, se non l'avete già fatto) e al mese prossimo, con quella sagomaccia di Kia Asamiya che ci presenterà il suo Compiler Final (?), sul cui punto interrogativo del titolo faremmo bene a meditare...

Andrea BariKordi



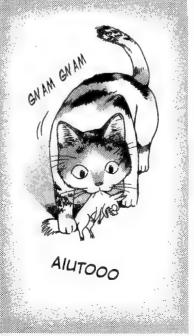






COME TUTTI I
GATTI, PROBABILMENTE ANCHE
MIKE MANGIA
ANIMALETTI SCONOSCIUTI II CUI
NON SAPPIAMO
NULLA, VEROP





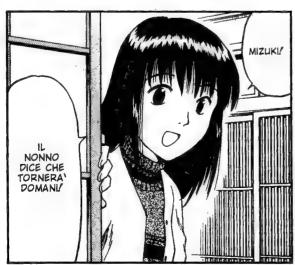


MOKKE - CONTINUA











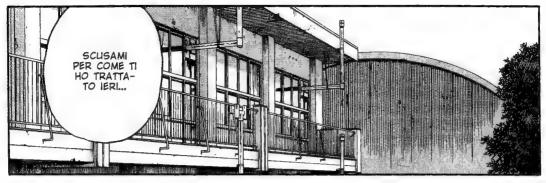
































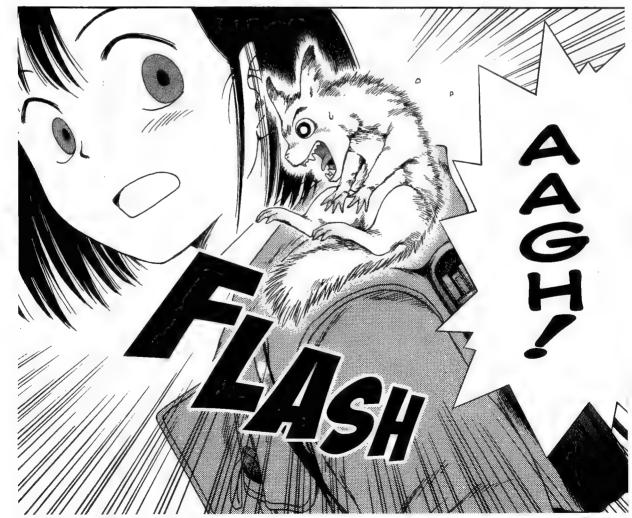


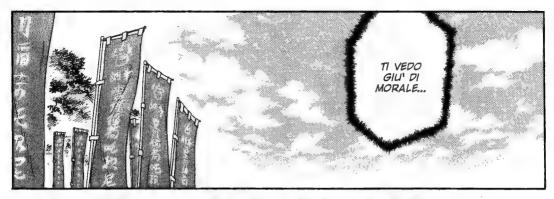






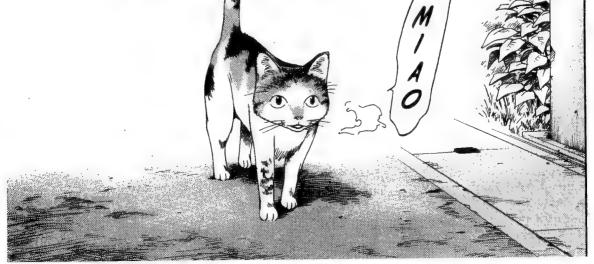




































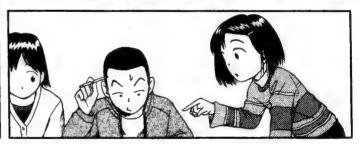






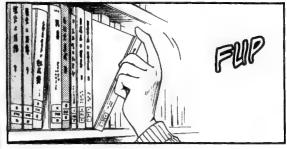






















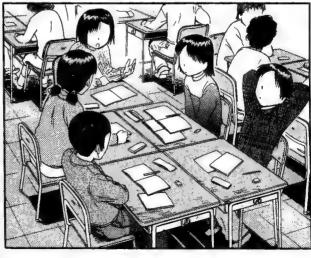




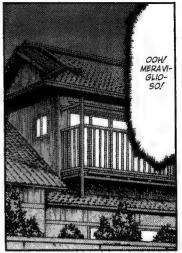






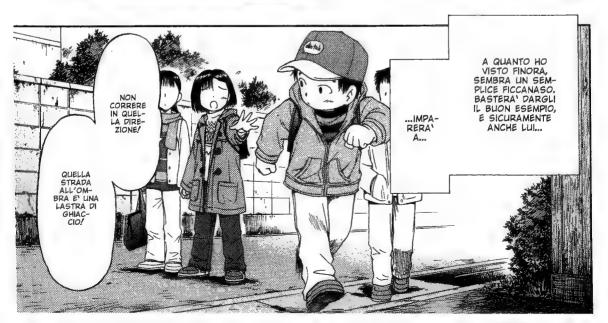


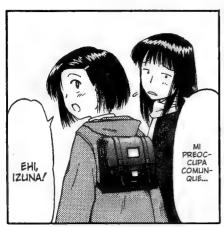












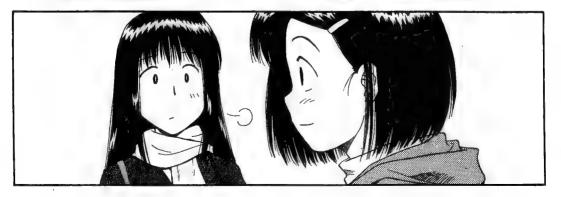


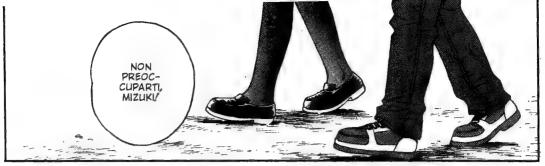














L'ARTE CON CUI MANOVRA-RE GLI IZUNA E I KUPA NON E' CONSIDERATA MOLTO POSI-TIVAMENTE, FRA CHI ESERCI-TA IL MESTIERE DI NOSTRO NONNO. PERCIO', PER DIMO-STRARE DI NON FARE USO DI UN'ARTE DEL GENERE, PARE CHE SI TENGA UN GATTO A CASA.

E NOI ABBIAMO
MIKE, NO? SEMBRA CHE I GATTI
SIANO IN GRADO DI
VEDERE GLI IZUNA E
I KUDA, E ANCHE DI
MANGIARLI!



PRIMA CHE RITORNI IL NONNO, AVRE-MO SISTEMA-TO TUTTO IN QUALCHE MODO!















\*KUDA SIGNIFICA TUBO IN GIAPPONESE. KB









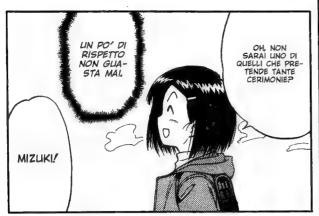












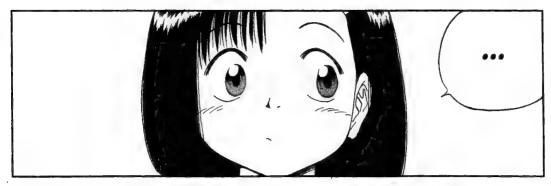














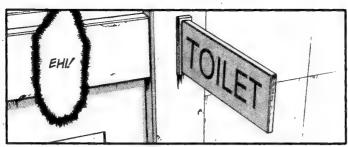
























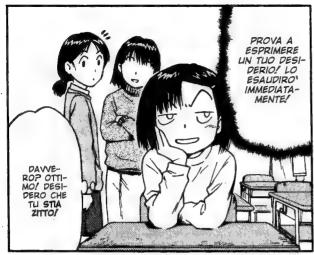




















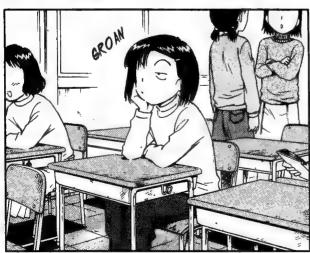


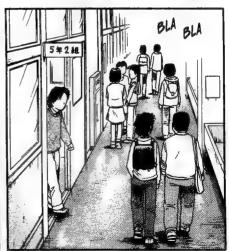
























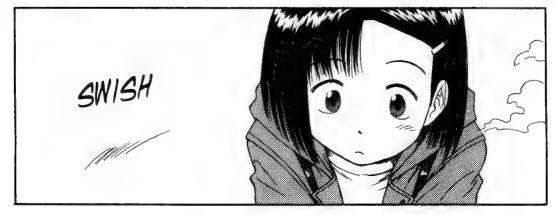






















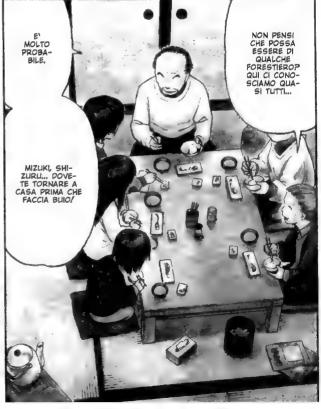








\*TEMPIO SCINTOISTA DEDICATO ALLA DEA DEL RISO O ALLA VOLPE. KB







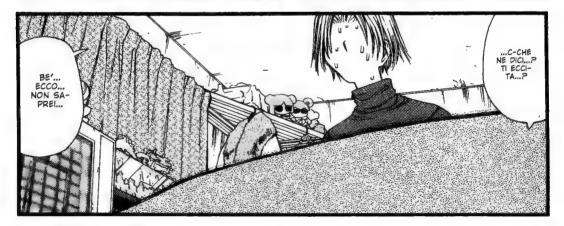






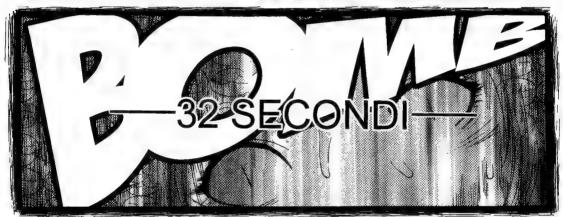










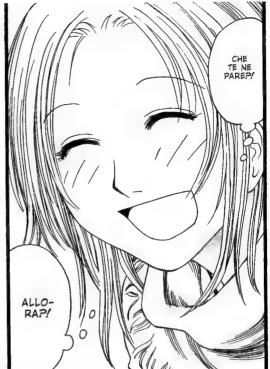








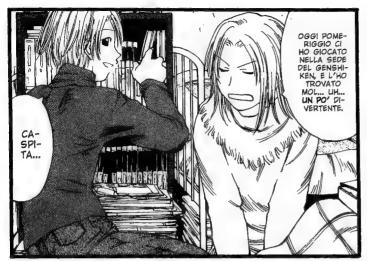






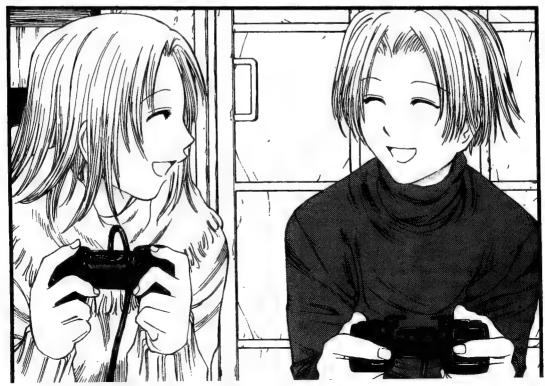










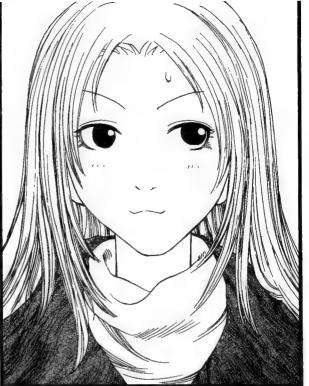






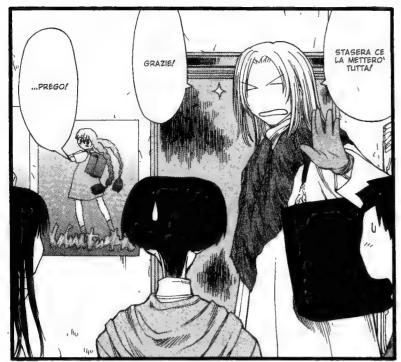














\*TECNICA ELEMENTARE PER EFFETTUARE UNA CANCELLAZIONE A CATENA. KB



























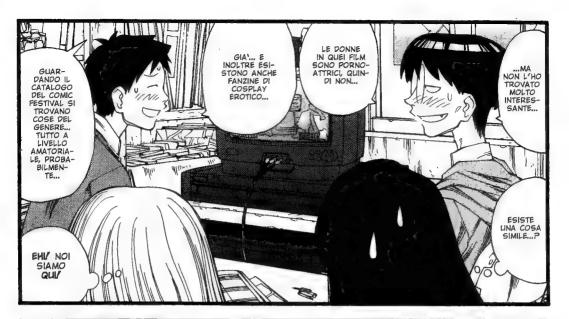


















































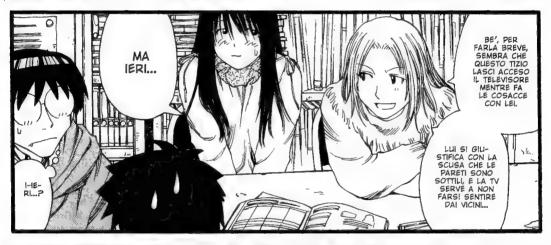
























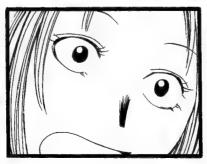








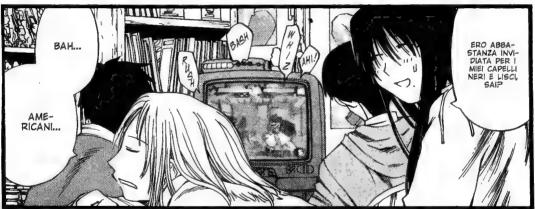
















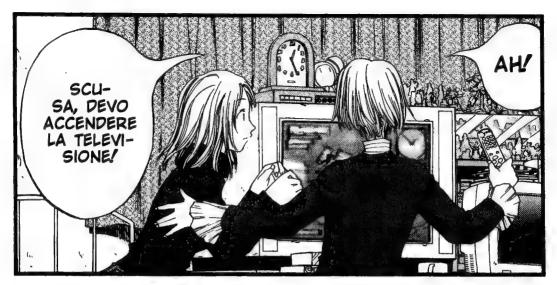




















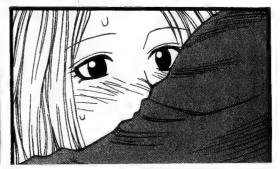












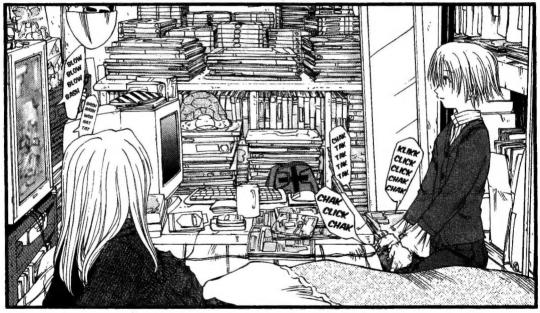












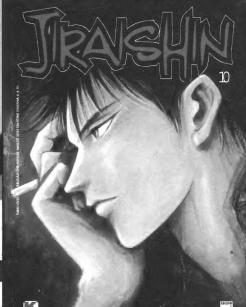




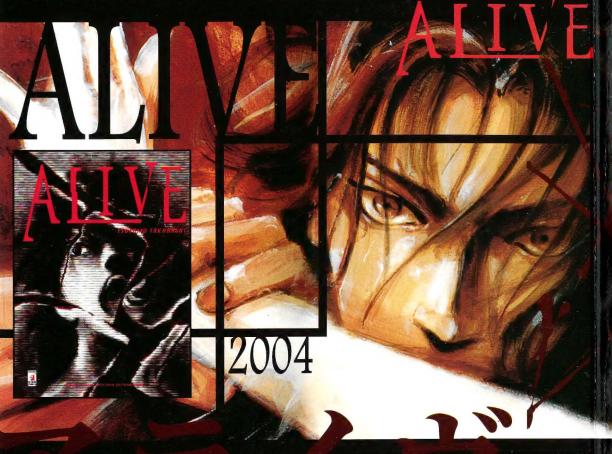
## DEAD OR LANGE STRAIGHT TO THE PROPERTY OF THE

di Tsutomu Takahash TURN OVER 46











QUESTO MESE SU POINT BREAK